AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
EYLÜL 1997
SAYI: 30
400.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

PC

ATLANTIS

X-MEN

BIRTHRIGHT

STAR TREK

MEAT PUPPET

CARMAGEDDON

SENSIBLE W.O.S.

BETRAYAL IN ANTARA

F-16 FALCON

OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA, NOT ENOUGH ve KONSOL OYUNLARI

ANGELS COMPUTER

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

▶ MPEG FİLMLERİ ▶ EN YENİ CD OYUNLARI

ANGELS PRO

Pentium 200 MMX
Gigabyte TX Board
2 GB Harddisk
32 MB Edo Ram
2 MB S3 V+ Ekran kartı
16x CD-Rom
16 Bit Creative Ses Kartı
33.600 Fax Modem
15" Digital Monitör

1250 $+KDV

ANGELS ECO

Pentium 133 CPU
VX Board
1.2 GB Harddisk
16 MB Edo Ram
2 MB S3 V+ Ekran kartı
16x CD-Rom
16 Bit Ses Kartı
Radio Kartı + Speaker
14" NI-LR Monitör

748 $+KDV

CD WRITER
PHILIPS CDD 2000 (6XREAD, 2XWRİTE)
YAMAHA CDR 400II (6XREAD, 4XWRİTE)

33.600 Fax Modem :
57$ + KDV
33.600 US Robotics:
105$ + KDV

ARTIK
INTERNETTE veya KARŞILIKLI KONUŞUN, SEYREDİN
RENKLİ VİDEO KAMERA = 210 $ + kdv

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173
Web Site: http://www.angelscomputer.com
E-Mail: Angels@angelscomputer.com

INTER
COMPUTER & MUSIC SHOP

Inter'e gelmek için bir değil birçok nedeniniz var!

INTER 166MMX

OPTIMUM

PENTIUM 166 MMX
16 MB EDO RAM
3.2 GB HDD
4 MB S3 TRIO 64 V+ (MPEG)
20 x CD-ROM
16 BIT SES KARTI
14" 0.28 NI/LR MPRII SVGA
MOUSE + PAD
WIN95 KLAVYE

1120$

20X CD ROM ...99$

33.600 FAX MODEM ...99$
1 AY, 40 SAAT INTERNET BAĞLANTISI İLE

16 BIT SES KARTI ...28$

4 MB S3 VIRGE ...75$

En yeni CD oyunları

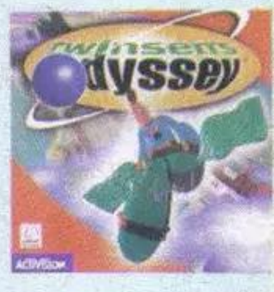
- X ATLANTIS
- X REBEL MOON RISING
- X SPEED DEMON
- X PREMIER MANAGER 97
- X DUNGEON KEEPER
- X PACIFIC GENERAL
- X OPERATION CARNAGE
- X CARMAGEDDON
- X SOLAR CRUSADE
- X BIRTHRIGHT

~ PERFECT WEAPON ~

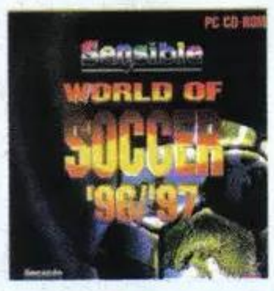
~ ECSTATICA2 ~

~ DUNGEON K. ~

~ XCOM3 ~

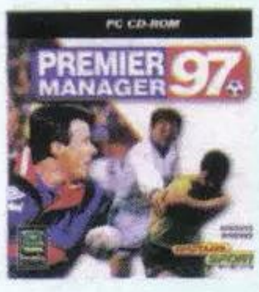


~ TWINSEN 2 ~



~ SENSIBLE W.O.S. ~

~ XMEN ~



~ PM 97 ~

~ STAR TREK ~

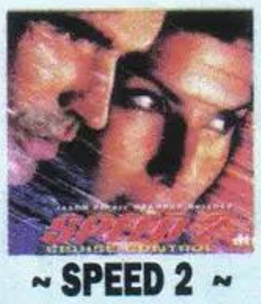
En yeni MPEG Filmleri

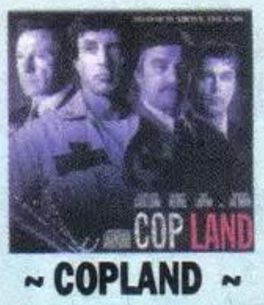
- X FACE OFF
- X VOLCANO
- X LOST WORLD
- X VIRTUOCITY
- X LIAR LIAR
- X ANACONDA
- X BATMAN & ROBIN
- X DOUBLE TEAM
- X MURDER AT 1600
- X ROMEO & JULIET

~ AIR FORCE ONE ~

~ SAINT ~

~ CONAIR ~


~ SPEED 2 ~



~ COPLAND ~

ADULT MPEG'LER

X CEP TELEFONLARI ve AKSESUARLARI: PANASONIC,NOKIA,ERICSSON

X MÜZİK KASETLERİ ve CD'LERİ

ADRES: İSTASYON CAD. NO:20/D YEŞİLYURT İSTANBUL
TEL : 0-212-663 40 02 / 0-212-573 59 83
FAX : 0-212-573 28 53 / e-mail : inter@netone.com.tr

PERLA

PC/MAC CD-ROM

YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ

DUNGEON KEEPER
XCOM 3 APOCALYPSE
TWINSEN'S ODYSSEY
ATLANTIS
BIRTRIGHT
ECSTATICA 2
WAR GODS
STAR TREK T.N.G.
FIFA SOCCER MANAGER
CARMEGEDDON
LAST EXPRESS
TIME WARRIORS
X-MEN
BETRAYAL IN ANTARA
MEAT PUPPET
CAPITALISM PLUS
STAR WARPED

BİLGİSAYARCILAR
SÜPER TOPTAN FİYATLARIMIZ
İÇİN MUTLAKA ARAYIN.

!!!BAYİLİKLER VERİLECEKTİR!!!

HER ZAMAN
EN YENİ OYUNLARI
BULABİLECEĞİNİZ
TEK ADRES

YENİ YENİ YENİ YE

VISA MasterCard

ARTIK EN YENİ OYUNLAR SİZE BİR TELEFON KADAR YAKIN
TÜRKİYEDE İLK DEFA MAIL ORDER İLE ALIŞVERİŞ

PERLA OTOMOBİL KİRALAMA HİZMETLERİ VE BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ TİC. LTD. ŞTİ.
Valikonağı cad. Zafer sok. No: 48/3 Nişantaşı / İstanbul Tel: (0212) 241 5626 - 246 5788 Fax: 246 3259

GAMESHOW

SAYI: 30

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
ONUR AYDIN

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Özgür Gültekin, Aykut Güner, Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarlı

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Kaptan ışık hızında bir gemi üzerimize üzerimize yaklaşıyor. Alarm verelim mi?
- Olm, salak salak konuşma. Hiçbir kütle ışık hızına ulaşamaz bu bir, ikincisi de üzerimize gelen o kütle bir gemi değil Klington'ların üssü.
- Ne Klington'lar ın? N'apçaz şimdi kaptan?
- Sen Klington'ların gemisine ışınlayacağız ve sen Klingtonlara, GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Oyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorumluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu

Açık söylemek gerekirse, GameShow için bu ay gayet iç karartıcı geçti. Örneğin, yayınlayacak oyun gelsin diye sonuna kadar bekledik ama sinir bozucu bir şekilde oyun gelmedi. Hadi, elde olanları bir şekilde değerlendirip hazırlandık ama kara bulutlar yine tepemizden gitmedi bir türlü. Üstelik hergün yeni ve gayet orjinal belalar çıktı karşımıza. Şu dergi bir an önce çıksın da bitsin bu ay duygusu her yanımızı sarmış durumdaydı... Sonunda yazdığım bu yazı ile, bu ayki bütün işler bitmiş olacak. Önümüzdeki ay gelecek oyunların haberleri de, bir daha böyle sıkıntılı bir ay yaşamayacağımız yönünde bizi umutlandırıyor...

Bütün bu sıkıntılara rağmen, rakiplerimiz geçen ay yayınladığımız oyunlar ile uğraşırken, biz eldeki imkanlar çerçevesinde yine de güzel bir dergiyle karşınıza çıktığımızı düşünüyoruz. Ve artık GameShow'un Türkiye'de bilgisayar dergileri arasında sağlam bir yeri olduğunu görmek bize gurur veriyor. Geçen sene bu zamanlar dergimizin (derginizin!) ne durumda olduğunu herkes bilir. Sizlerin inanılmaz desteği ile geldiğimiz bu noktadan geriye bakmayı hiç bir zaman unutmayacağız. Ve bugün de, sizlerin GameShow'a desteğinizi eksik etmediğinizi görmek, iyi bir şeyler yaptığımızı bir kere daha hatırlatıyor bizlere.

Hatırlayınca da tatile gitmeyip İstanbul bekçiliği yapmak pek o kadar da koymuyor doğrusu. Ama yine de bi tatii yapsak hiç fena olmayacak... Amaaan, tatil neymiş, Allah sonumuzu hayır etsin yeter. :)

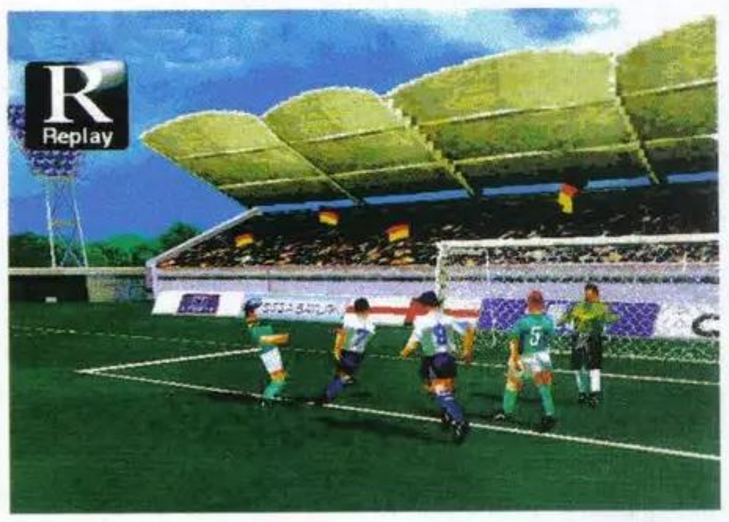
☒M.Emin GÜR

CARMAGEDDON 8
MEAT PUPPET 10
X-MEN 14
ATLANTIS 18
SENSIBLE WOS 22
BETRAYAL IN A. 24
F-16 FALCON 28
STAR TREK 36
BIRTHRIGHT 40

TENTACLE 34
CHEATS 52
AR@RIM 60
OVERDOSE 44
ENGIN 56
ANOTHER W. 62
NOT 50
FRP 58
YOLUN SONU 64

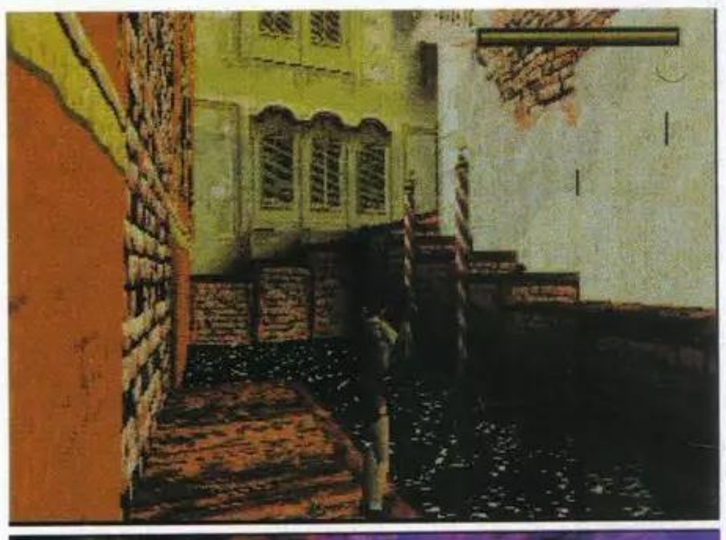
SEGA WORLDWI

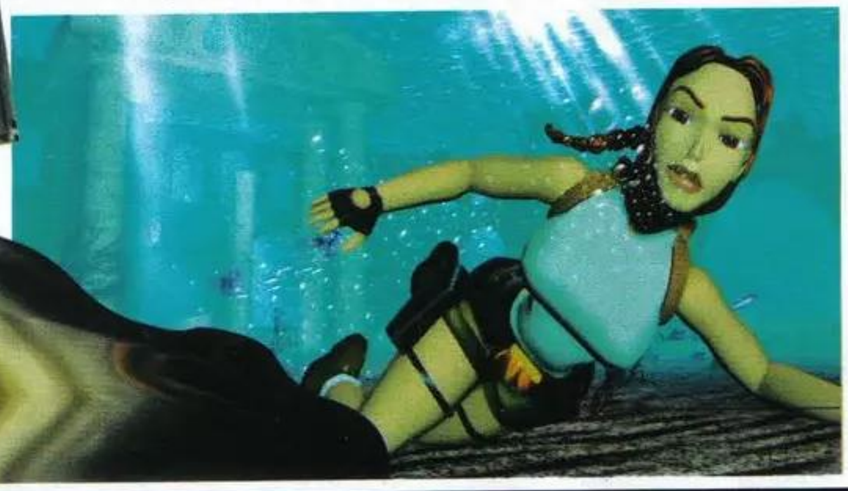
Yahu serde erkeklik olmasa bastıracam parayı alacam bir Sega (reklam yok, ya da bir PlayStation) takacam cd'mi oynayacam 32 bit oyunlarımı paşa paşa. Yok Not Enough Memory'iydi (Serkan'ı da andık böylece) yok DirectX'di yok Win95 istiyodu, yok... Ama olmuyo işte. Küçük kardeşime mi alsam en iyisi doğum günü hediyesi diye. Tüm bunları Sega Worldwide Soccer'ın demosunu yan masadaki monitörde seyrederken düşünüyordum. Sonra bir an farkettim ki, aaa, bu bir Pc. Sega bunu hep yapıyo. Oynanabilirliği hakkında bir şey söyleyemeyeceğim ama öyle



TOMB RAIDER 2

Artık annemiz babamız bile tanıyordur, Lara Croft'u. Hatta talk-show bile yapacakmış nacizane televizyon kanallarımızın birinde. Şaka bir yana Lara Croft'un ünü, Tomb Raider'ı geçti. Piyasada aynı tipte bir sürü oyun varkene, Tomb Raider'ın bu kadar ilgi görmesi, kahramanımızın bir dişi olmasından hem de güzel bir dişi olmasından (bu arada Lara hayranlarına ufak bir notum var: Internet'te güzel (!) fotoğrafları dolaşıyormuş haberiniz olsun) başka nedir ki? Tamam biz de sevdik kendisini ama insan bir oyunun ikincisi oldu mu da daha yeni bir şeyler bekliyor doğrusu. Benim gözlemlediğim kadarı ile de Lara'nın yaratıcalarının (yok yok annesi ile babasından değil oyunun yapımcılarından bahsediyorum) hiç de böyle kaygıları yokmuş gibi. Ya da Lara ile ilgili acaip planlar yapıyorlar ve bunları öyle gizli tutuyorlar ki Tomb Raider'ın ikincisini oynamaya başladığımızda dilimiz tutulacak. Hadi canım sen de dediğinizi duyar gibiyim, bence de: hadi canım bende! Ama Lara'nın hatırı kalır, boynumuzun borcu Tomb Raider'ın ikincisini de alacağız tabii...





TEST DRIVE 4

Koskoca Test Drive işte. Hem de dördüncüsü. İsim o kadar büyük ki başka birşey söylemeye gerek bile yok. O zamanlar arabanın içinden görünüşü ile oynanan ilk oyundu. İddia ediyorum Test Drive 3 bile piyasadaki bir çok oyuna taş çıkartır. Yok anısı var diye söylemiyorum, benim diyen birçok oyuna kafa tutardı benim Test Drive'ım bea! Dördüncüsü de yolda olduğuna göre dolabımın üstündeki Commodere'un tozunu alıp biraz nostalji yapayım bari. Test Drive'a benden açık çek. Eğer sizler bu alemlerde yeni iseniz de büyüğünüzün lafına güvenin derim ben.

DE SOCCER

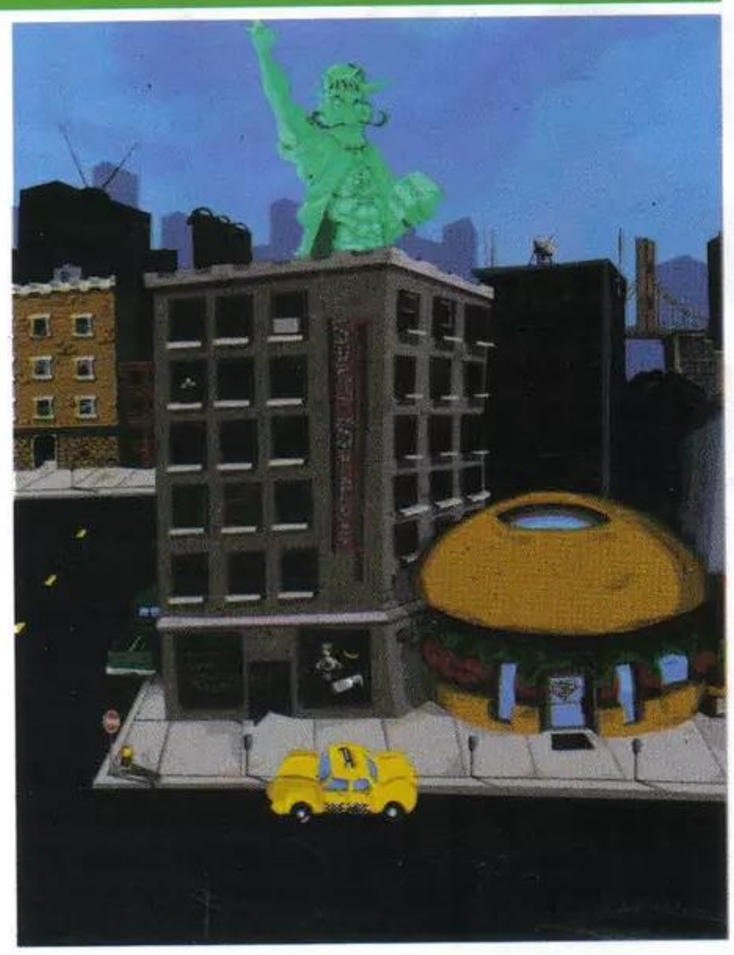
hareketler seyrettim ki dergiden koşa koşa çıkıp futbol oynayasım geldi. Çıkamadım tabii, ben de Fifa97 ile oyalandım biraz. Futbolseverler için ümit vaadeden bir oyun falan gibi politik muhabir lafları etmeyeyim, siz resimlere bir göz atın, hareketli kamera kullanılmış ve akıcı bir oyun olduğunu kafanızda canlandırın gerisi oyunu beklemeye kalıyor. Yok yok alacam bir Sega ben sonunda galiba!

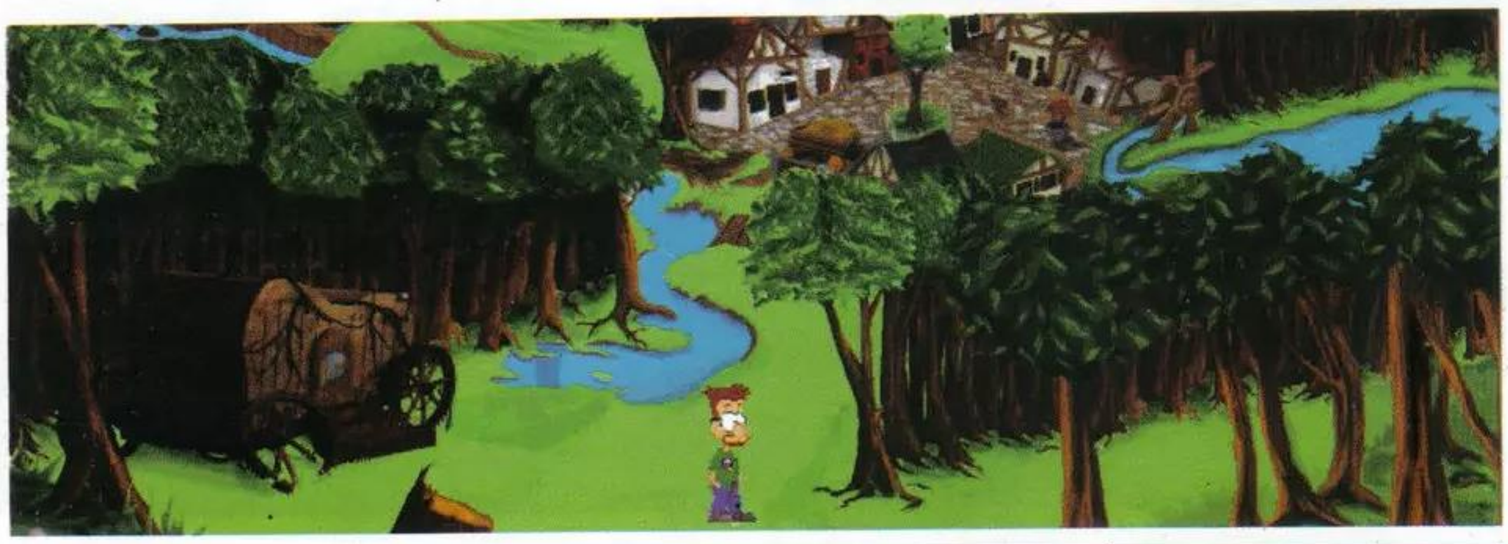
DARK COLONY

Elimi sallasam ellisi, yani stratejinin ellisi. Atıp tutmaktan, olmuyo kardeşim demekten bıktım. Arka planı değiştirince, iki ırkı uzaylı fantazi karakterler yapınca, birimlerin şeklini ve ismini değiştirince oluyo mu bu işler çok merak ediyorum ya. Tamam ses efektleri abartılı olsa da fena değil ama bir değişiklik, yenilik, yaratıcılık istemem çok mu. Siz maşallah ve maalesef 32 Mb Ram isterken iyi değil mi! Bence siz uzak durun bu oyundan.

CURLY'S ADVENTURES

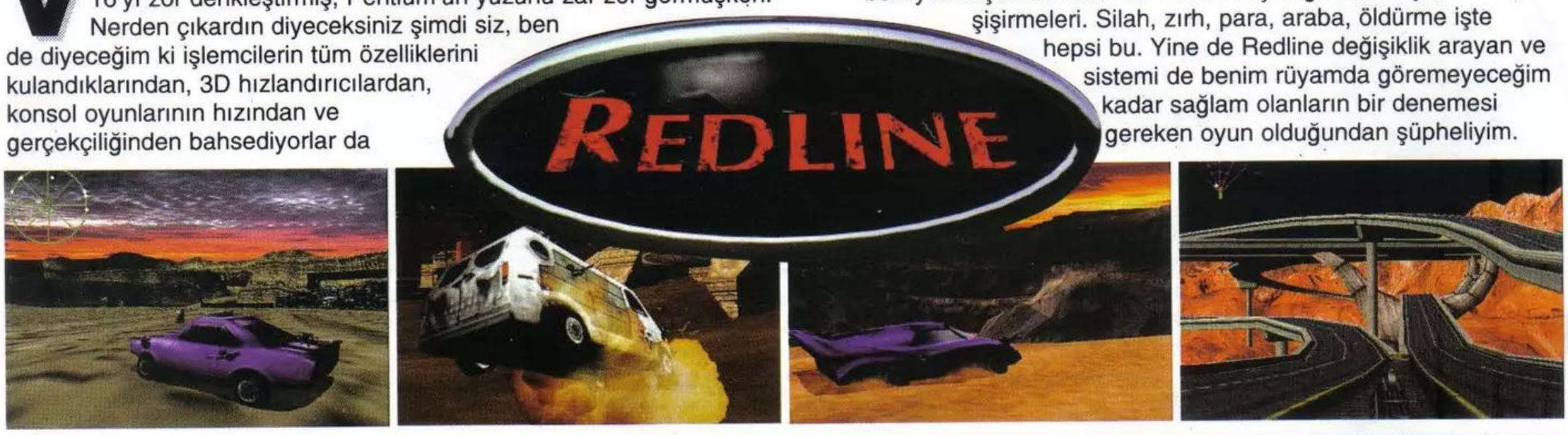
Hani yurtdışından yeni gelen bir arkadaşınız orada çok ünlü olup da burada adı sanı duyulmamış bir hamburgerciden, filmden ya da bir komedyenden bahseder ya ben de öyle oldum işte Curly ile ilk karşılaştığımda. Çizgi grafik ikon adventure (hehe, bayağı iyi buldum bu uzun ve uzun olduğu kadar anlamlısız sıfat tamlamasını) olarak bir şekilde bir yerlerden bulup oynamayı kafaya koyduğumu söyleyeyim. Bu Amerikalılar biraz hamburger kafa olduklarından zorluk derecesi için bir şey söyleyemeyeceğim ama oynanabilirliği hamburg-kafalar (sıfat tamlaması üretilir ve hızla tüketilir, hehe) için ayarlandığına göre oldukça kolay. Ve farkettiğiniz üzere de al-benisi yüksek. Siz bakmayın Curly'nin cool duruşuna içinde ne patlamalar oluyo onun. Zaten bu aralar patlayan patlayana. Bir biz kaldık patlamayan. Herkesler kendi derdinde. Curly'nin de başı dertte işte. Yaşıyorsan başın dertte zaten. Benim de hayatımı adventure yapsalar da sizin gibi cin oyuncular gelsin ve çözsün tüm problemleri. Bir yerlerden tam çözümünü bulabilir miyim acaba hayatımın. Hangi dergi yayınlar ki tam açıklamamı. Neyse bir bunalım yaptım size kusura kalmayın ama adventure işte. Ruhumuzda, hayatımızda var.





REDLINE

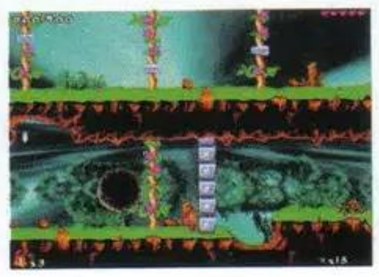
Var ya bunlar en az MMX ve en az da 32 Mb Ram isterler, biz daha 16'yı zor denkleştirmiş, Pentium'un yüzünü zar zor görmüşken. Nerden çıkardın diyeceksiniz şimdi siz, ben de diyeceğim ki işlemcilerin tüm özelliklerini kulandıklarından, 3D hızlandırıcılardan, konsol oyunlarının hızından ve gerçekçiliğinden bahsediyorlar da ondan diyeceğim. Yok efendim uzun zamandır böyle bir oyun bekliyormuşuz da falan da filan. Biz çok gördük böyle şişirmeleri. Silah, zırh, para, araba, öldürme işte hepsi bu. Yine de Redline değişiklik arayan ve sistemi de benim rüyamda göremeyeceğim kadar sağlam olanların bir denemesi gereken oyun olduğundan şüpheliyim.



DEADLOCK2

En azından adamlar oturmuşlar, birşeyler eklemişler. Interface'i baştan aşağı yenilemişler, 4 yeni bina, 9 yeni savaş birimi ve 13 yepyeni teknoloji. Zafere giden yol da çetrefilleştirilmiştir. Multi-yön saldırı da yapabiliyoruz. Yani hava ve deniz savaşları da geliştirilmiş. Hani her oyunda ısrarla aradığımız campaign senaryolar var ya onlardan da eklenmiş. Deadlock ile arası iyi olanlar için kaçınılmaz gerçek Deadlock 2.

J.J.RABBIT2



Oh oh ne güzel. Herkeslerin, en azından ilgilenenlerin, birincisinin nemenem bir şey olduğunu bildiği bir oyunun ikincisinin haberini yapmak kadar kebap bir habercilik olur mu. Çıkacağını bilin işte yeter. Eee, eşşek değiller ya, grafikleri güzelleştirmişlerdir, biraz da zorlaştırmışlardır, bir kaç yeni hareket de eklemişlerdir. İlgilenenlere duyurulur.

WARLORDS 3

16 renkti ve kaç Mb Ram ister ki diye de pek düşünmezdik. Fantasy-Strateji gibisinden, bir oyun değil miydi ikincisi de. O zamanlar AI'den de (Artificial Intelligence, Yapay Zeka, ehehe, genel kültür yaptım size) bahseden yoktu. Oyun biraz zor derdik geçerdik. Warlords 3 bu konuda oldukça iddialı, benden söylemesi. Turn-based strateji olmasına rağmen hızlı bir multiplayer oyunu için de turn sürelerinin limitli tutulabilmesini düşünmüşler. Kendilerine saygı duyduğum Bruderbund firması ile SSG'nin ortak çalışmalarının ürünü olan Warlords 3'ü merak ettiğimi belirtmem lazım. Gelişmiş arabirimi ile de Warlords 3'ten çok ümitliyim.

THE LOST

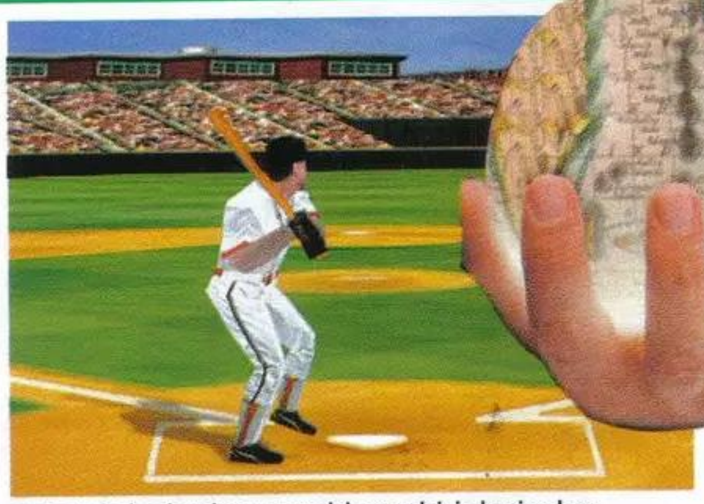
Koşa koşa gitmiştik filmine. Steven Abimiz'in parmağı varken işin içinde kaçırılmaz bu film demiştik. Ve ben hayal kırıklığına uğramıştım. Tamam teknoloji üzerinize afiyet, animasyonlar oh oh süper ama ortada filmlik bir durum görememiştim ve ulan bu olsa olsa bilgisayar oyunu olur demiştim. Müneccimlik bir yana oyunu nasıl olur ama diye pek düşünmemiştim. Ben düşünmemişim ama dinazor olayını tutturduklarını görmüş olacaklar ve beni de

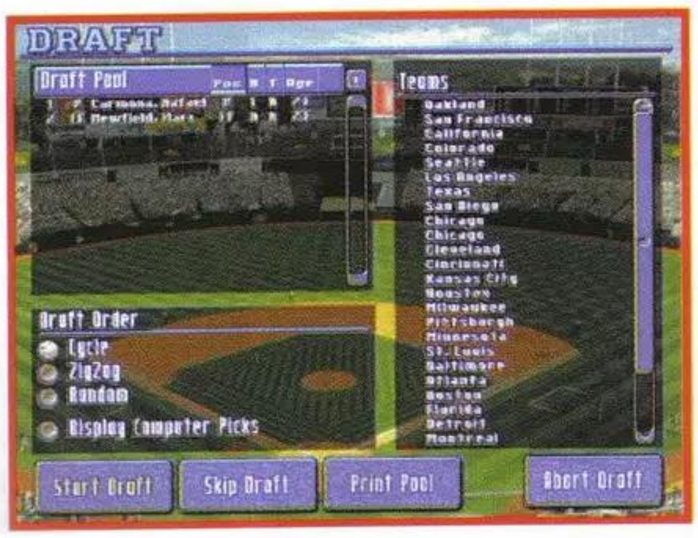
EARTH 2040

Hikaye oldukça etkileyici aslında: 2040 yılında dünyada iki büyük güç kalmış da UCS ve ED (var bir anlamları da bana çok anlamsız gözüktü bu anlamlar), Modern UCS'liler robotlarla yönetiliyorlarken ED'lerin başında bir diktatör var da falan da filan da. Strateji çöplüğü nerde arkadaşlar, gösterin de oraya doğru boşaltalım bunları. İşim olmaz be kardeşim. Yok hayır hikayeyi bayağı iyi yazmışsınız da bize yediremezsiniz. Hayır bir iki değişiklik olsa, bir iki yenilik olsa canım feda. Yapmayın etmeyin, acemiyiz diye de salağız demedik ya. Ne biliim, duruşundan belli be koçum. Reklamından, bir iki grafiğinden belli. Haa, alırız oyunu, bir iki oynarız deriz ki vay be hiç de gözüktüğü gibi değilmiş. Ama yok öle bişey be aslanım Earth 2040. Yani yaşanmışlığı yok böle bişeyin. Sen iyisi mi News köşesinin gereksiz bir konuğu olarak kal.

HARDBALL 6

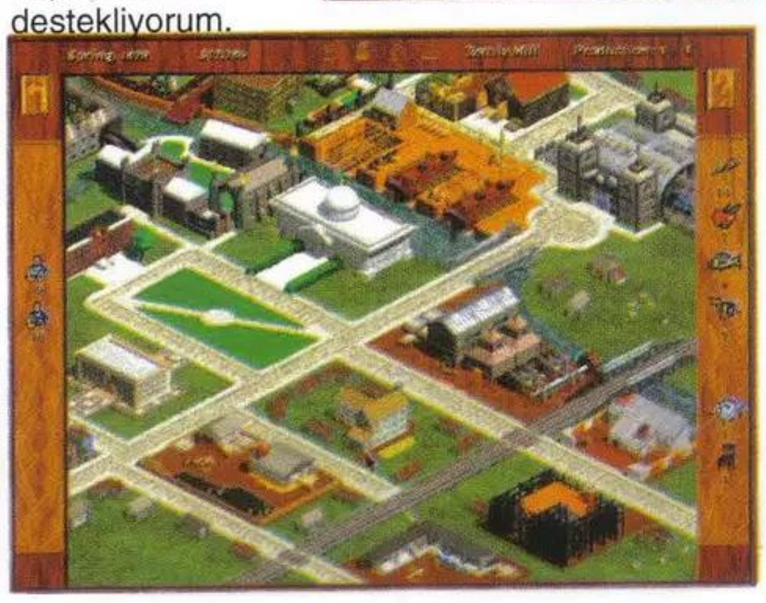
Tamam, Tom Hanks'ın yaşlı bir beyzbolcuyu oynadığı, Japonya'ya transfer olup duygusal ilişkiler içine girdiği film (adını hatırlayamadığım için amma da uzattım lafı, eheh) güzeldi. Yine tamam, şu beyzbol sopasının karizmatik bir yapısı var ve o topu tutmak için kullandıkları eldiven de acaip hoşuma gidiyor, bi de oyun esnasında rakiplerin birbirine sert ve anlamlı bakışları var ki sanki içlerinden basıyorlar küfürü birbirlerine ve bunu seyretmek de bayağı eğlenceli doğrusu ama gel gör ki şu beyzbolun kurallarını anlamıyorum kardeşim. Ataporumuz değil ya öğrenmesem de olur kurallarını diyerek zor kurtuldum aşağılık kompleksinden. Anlamayışıma hayranım! Hardball 6'ya bir göz atsam anlar mıyım acaba? Yoksa paramı mı yazık. Yok yok, bu sefer taktım kafaya, öğrenecem şu beyzbol denen meredi. İşe de Hardball 6'yı oynayarak (oynamaya çalışarak en azından) başlayacağım.





IMPERIALISM

Capitalism olur da Imperialism olmaz mı. Olur tabi de nasıl olur peki? Endüstri Devrimi, diplomasi, ekonomi, savaş, rekabet, danışmanlar, zorlu bir yapay zeka, bozulan antlaşmalar, gelişen bir ülke ve üretilen savaş ve sivil birimler olur herhalde. Bilmem anlatabildim mi. Tipik bir savaş oyunu da sanmayın sakın. Profesyonel sivil birimler dünyayı ele geçirmek için (böyle Hitler-vari planlarınız yoksa bile dünyada söz sahibi olabilmek için de diyebilirim) gereken sağlam altyapınızın vazgeçemeyeceğiniz elemanları olacaklar. Yahu bir anda detaylara daldım galiba, Imperialism'i destekliyorum.

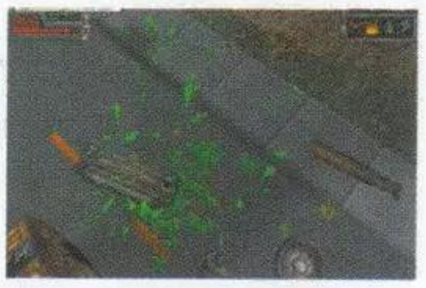


T WORLD

duymuş olacaklar ki birileri düşünmüş The Lost World'un oyunu nasıl olur diye. Adı var, dinazoru var, hareket var ve başka da birşey olamaz zaten. Steven Abimiz'lik bir durum da yok. Fazla da birşey beklemiyordum. Küçük kuzenime alırım artık doğumgünü hediyesi, sonbaharda.

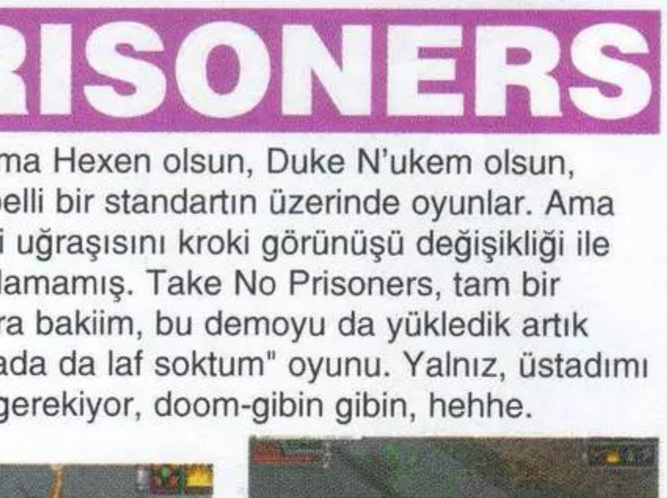
TAKE NO PRISONERS

Tamam etrafı Doom-gibin'ler sarmış durumda ama Hexen olsun, Duke N'ukem olsun, Quake olsun, Blood niye olmasın ki, bir çoğu belli bir standartın üzerinde oyunlar. Ama Take No Prisoners, doom-gibin olma yolundaki uğraşısını kroki görünüşü değişikliği ile sağlamaya çalışırken bu uğraşısında hiç de başarılı olamamış. Take No Prisoners, tam bir "aldığım dergide okuyacak hiç birşey yok bari demolara bakiim, bu demoyu da yükledik artık tükettiği Hard diske yazık biraz oynayayım bari, bu arada da laf soktum" oyunu. Yalnız, üstadımı örnek alıp biraz daha kısa oyun tamlamaları bulmam gerekiyor, doom-gibin gibin, hehhe.



PANZER GENERAL2

Dergimizin birinci sayısına sahip olanlar ellerini kaldırsınlar bakiim. Şimdi de turn-based, ciddi savaş oyunu oynamak isteyenler bir adım ileri çıksın. Panzer General'in birincisini oynamayanlar cezalı tek ayakta sağ köşede beklesinler. Hazır senaryo oynamaktansa iki kişi karşılıklı savaşmayı tercih edenler, ben bir oyun oynarım ama o oyunun da hakkını veririm, kafamı patlatır çeşitli zorluk derecesindeki savaşlara da girerim dediği halde Panzer General 2'den haberi olmayanlar da gözüme gözükmesinler. Siz dergimizin birinci sayısına sahip olanlar ellerinizi indirebilir Panzer General ilkinin açıklamasını fotopoki sayfalarımızdan okuyabilirsiniz.



MIGHT&MAGIC6

Bir seri altıncısına gelmişse artık ne beklenir ki o oyundan diyecektim önyargıyla daha oyun hakkında bir araştırma bile yapmadan ama Might&Magic serisinin altıncısı "The Mandate Of Heaven" için oldukça heyecanlı gördüm yapımcıları. Birinci gözden oyun ile real-time ve turn-based olayını birleştirirken "Labirent" ve "Horizon" tipi oyun arabirimi ile de 3D yumuşak hareket olayına girmişler. Sanırım ki bu iddialı laflarını da yemeyecek gibi gözüküyorlar. Hem ben severim 3DO firmasını. Yalnız min. konfigürasyon olayından da tırsmıyor değilim. Yüksek bilgisayar teknolojisi dedikoduları var da etrafta.

TOSHINDEN3

Ne bilem adamlar geliştirdik, combo ekledik, practice modunda kontrolleri gösterdik, acaip yumuşak ve hızlı hareketerle destekledik, bir vurdum mu bitiririm işini gibisinden Türk işi hareketler ekledik, hemen heyecanınız ölmesin diye de gizli karakterler sakladık, yoksa hiç üçüncüsünü yapardık dedikerine göre vardır bir bildikleri.

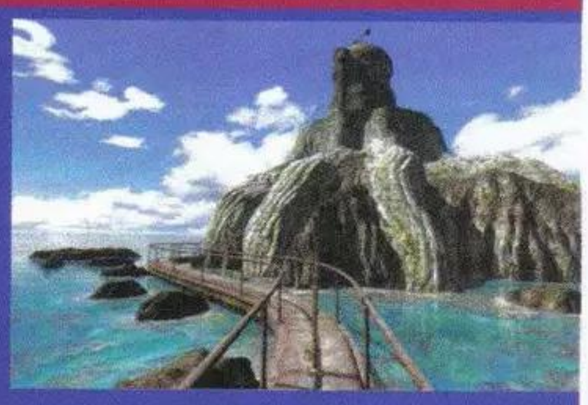
Bazı sporlar var ki Türk ırkının arabesk ruhunu ayıran Beyzbol, golf, hockey veya Amerikan Futbolu gibi. Castro 25 puan değil aynı deliğe 25. atışını yapıyo yanda **3D ULTRA MINI GOLF** oyununda yanlış anlamayın, hehhe.

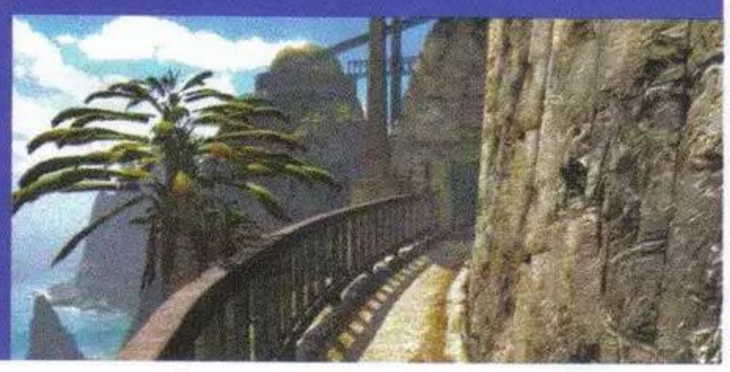
Bi oyunun ikincisi mi üçünsü mü neymiş, **MASK OF ETERNITY.** Öğrenince büyük haber yaparım size, hemen kızmayın. Koskoca Sierra, yamuk yapmaz bize siz merak etmeyin.

Hiç haz almam robot olayından. Yok yani **EARTHSIEGE 3** bu, hakkını yemeyelim ama fazla da şımartmamak lazım. Gelecek göreceğiz işte. İlk ikisinden ne gördük ki üçüncüsü için heyecanlanalım.

RIVEN

Myst'i duymayanınız var mı acaba? Varsa bu haberi pas geçsinler ama Myst'i sorsunlar öğrensinler. Riven ile Myst devam ediyor. Yalnız Myst'i bilmek, Riven'i oynayabilmek için gerek şart değil. Myst'teki gerçekçiliğin bir adım öteye götürüldüğü iddiasından başka bir tutunacak dallarının olmadığı gözümden kaçmasa da bir adventure-sever olarak bulmacalarından ve zorluk derecesinden memnun kaldığım Myst'in yeni senaryosunu bile oynamaya hazır olduğumdan Riven'ı ben gözüme kestirdim. Kaç Cd'i olur, kaç bin Mb. ister kestiremiyorum ama bizi etkileyecek olduğunu ileri sürüdükleri gerçekçilik için de gerçekçi bir min. konfigürasyon istesinler bi zahmet.





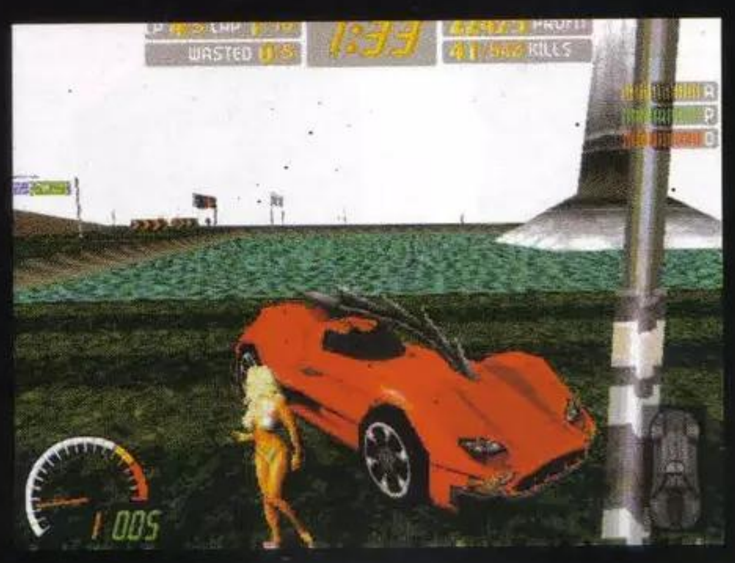
NEWS

CARMAG

Yok rakibine çarpma, yok pistten çıkma. Pitte hız yapma cart curt. Bu ne ya yarış oyunu mu oynuyoruz geçit töreni mi yapıyoruz belli değil. Niye pistten gidecekmişim ki? Kısa yol varsa ordan giderim. Hem yarışacaksan biraz sert olacaksın. Geçmek için yanındaki arabayı biraz ittirip yoldan filan atacaksın ki zevki çıksın. Ööle sarı bayrak, siyah bayrak uğraşamam ben kardeşim. Basar giderim, fazla kural zinirlere iyi gelmez.

Carmageddon tam benim oyunum. Kuralları gayet basit. Bir kere pistten gideceksin diye bir kural yok. Çoğu zaman pist bile yok. **Check Point**'lerden sırası ile geç de nerde gezersen gez. Ha rakipler mi? Çarp gitsin verdiğin hasar kadar bonus sana (Para va zaman). Hatta parçala arabasını daha da çok bonus. Dikkatini çekmiştir yolda yayalar var. Bunlar oyun ilk yapıldığında gerçek insanlar olarak tasarlanmış yani yarışta gerçekten yaşlı insanları kadınları falan eziyormuşsun tabi oyun kısa sürede yasaklanmış. Oyunun yapımcıları da durumu kurtarmak için yayaları zombiye çevirmişler. Yine de zombi yerine insan ezmek istersen gerekli dosyaları internetten bulabilirsin. Yayaları ezince bonus da kazanıyorsun. Mümkünse iki üçünün bir araya geldiği bir yer bulup aralarına dal. Aynı anda kaç tane öldürürsen çarpı o kadar "Combo" bonus alırsın. Kısaca sen hareket eden ne görürsen çarp (İnek filan da çıkıyor bazen). Tamam bu kadar vahşet normal değil ama çok zevkli. İki kişi yarışırken arkadaşının arabasına çarpmaktan aldığın vahşice zevki bütün arabalardan almak çok zevkli. Bu arada rakiplerde sizden geri kalmıyor. Hatta karşılıklı geçip kafa kafaya tokuşunca extra bonus falan da var.

Bu kadar anlattım ama oyunu çekici kılan sadece vahşet (vahşet deyip aşağılamayın bu da bir çeşit eğlence) değil. Oynanabilirlik, grafik kalitesi oyun düzeni her şey son derece iyi. Oyunda ne kadar çok pist ve harita olduğuna inanamazsınız. Harita ile pist farklı şeyler. Bir harita üzerinde birden fazla pist olabiliyor (Aynı anda diil tabi ki). Bazen, yoldan çıkınca filan karşılaştığınız yerlerin tanıdık gelmesi hoş oluyor. Ben burayı biliyorum diye salak salak sırıtmaya başlıyor insan ister istemez (ilk başlarda tabi sonradan alışılıyor haliyle). Ve tabi arabanız! Arabanızın yapabildikleri de inanılmaz. Karaşimşek kadar olmasa da son hızla arabaların arasına dalıyor, Binaların üzerinden atlayacak kadar yükseye uçabiliyor (Hiç abarmıyorum yeterince dik bir rampa bulursanız aya bile uçar bu meret).



Oyunun çoğunda manzarayı yukarıdan izliyorsunuz. Yarışlardan kazandığınız paralarla arabanızı geliştirebiliyorsunuz. Zırhınızı, ofans ve motor gücünüzü arttırabiliyorsunuz. İlerde arabanızı da değiştirebilirsiniz. Ama bunun parayla ilgisi yok. Siz yarışlarda puan alıp seviyenizi yüksettikçe kötüden iyiye doğru yarışçılar sizinle araba değiştirmeyi kabul ediyor. Oyunu güzel kılan özelliklerden bir tanesi de 3-D grafiklerin kalitesi. Bir kere arabanın tekerlekleri dönüyor (Ne!!! nasıl yani?). Bir çok oyunda tekerleklerin döndüğü izlenimini vermek için küçük bir animasyon ile geçiştirilir ve çoğunlukla tekerleklerin dönüp dönmemesi görünüş dışında bir şeyi değiştirmez. Bu sefer farklı. Tekerleklerin dördü de birer obje ve yere (yada duvarlara) temas etmesi gerçekten gerekiyor. Yarış sırasında hemen hemen her rampadan zıplıyorsunuz ama her seferinde düzgün düşmüyorsunuz. Bir duvara yaslanıp kaldığınızda duvardan patinaj yaparak yola dönebildiğinizi görünce bunu daha iyi anlayacaksınız. Bir obje olan her şey üzerinde hareket edbiliyorsunuz ve her şey bir obje.

Şimdi menüleri açıklayalım. Oyunun ana menüsü gayet basit beş seçenek var.

Change Race: Dedim ya oyunda pist gani. Aynı pistte kasıp kalırsanız, başka bir pist seçip geçemediğinizi sonraya bırakabilirsiz. Tabi gidip de son pisti seçemiyorsunuz. Seçebildikleriniz bir kaç tane ile sınırlı. **View Info, Scene, Opponents:** Bu bilgi seçeneği. Info, pist hakkında istatitik bilgileri. Opponents, yarışçılar, resimleri, arabaları, max hızları falan filan.

Parts Shop: Zırh, motor filan aldığımız yer burası. Saçma olan taraf bütün özellikleri bir üst seviyeye çıkarmadan bir sonraki seviyeden bir şey alamıyorsuz. Yani özelliklerin biri birinci seviye biri ikinci seviye biri üçüncü seviye olamıyor. Bu arada paranızı harcamakta da sakınmayın. Zira harcayabileceğiniz başka bir yer yok. Dünya malı dünyada kalır.

Change Car: İlk başlarda hiç bir fonksiyonu yok. Anlattığım gibi sizin seviyeniz arttıkça değiştirebileceğiniz araba sayısı da artıyor.

Start Race: ???

Oyunla ilgili menüler bunlar bir de '**Ecs**' basınca çıkan menüler var. Bunlar save, load options falan gibi her oyunda olan menüler olduğundan bunları pas geçiyorum (Eeee ne yazıcam şimdi ben Ha tamam klavye örtüsü).

KLAVYE ÖRTÜSÜ

Oyunda kullanılan birkaç önemli tuş var.

Recover (Insert): Dedik ya hoplaya zıplaya gidiyoruz diye. Ters dönüp kaldığımızda düzelmek için **insert**'e basıyoruz. Tabi bu bedava değil 1000 krediye mal oluyor. Bunu **Esc**'e basınca karşınıza gelen menüden de yapabilirsiniz.

Repair (Back Space): Arabanın tek sorunu ters dönmesi değil elbette. O kadar arabaya, duvara filan çarptıktan sonra sağlam kalması beklenemez. Hasar durumunu ekranın sağ altındaki küçük araba resminden takip edebilirsiniz. **Backspace**'e her bastığınızda bir seviye tamir oluyor. Tabii ki makul bir ücret karşılığında. Paranızı sakınmayın araba ne kadar iyiyse o kadar hızlıdır.

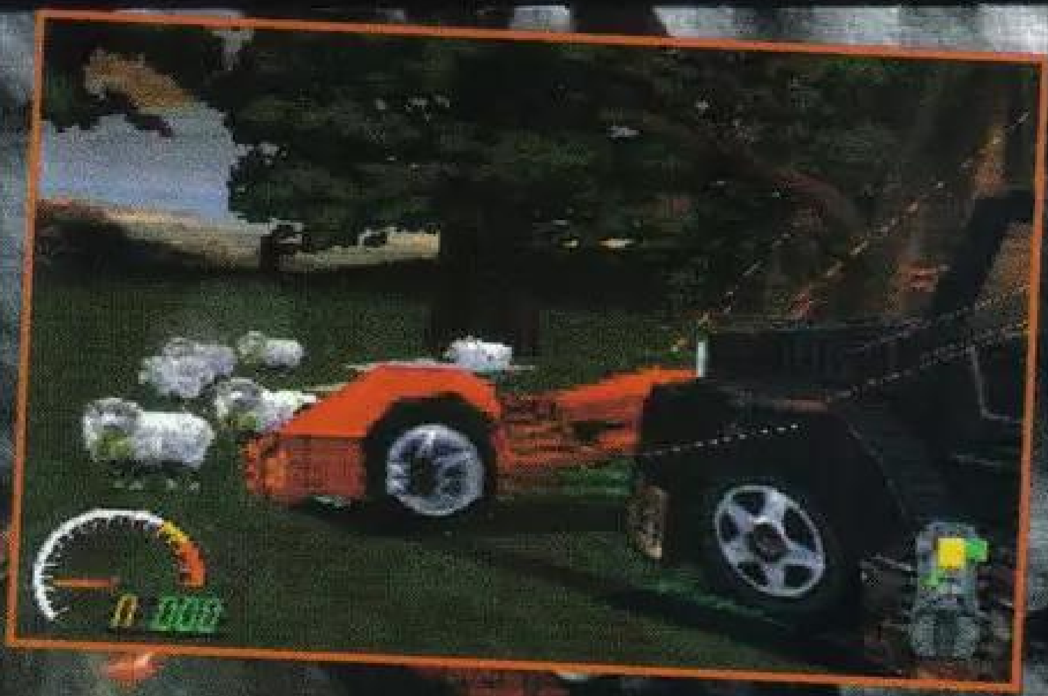
Cocpit (C): Oyunu arabanın içinden yada dışında oynama seçeneği. Ama söylemedi demeyin içerden oynamak hiç zevkli değil.

Left, Forward, Right (Q, W, E): İçerden oynarken sağa sola bakma olayı.

Mirror(M): İçerden oynarken aynayı açıp kapatma olayı. Oyunun hızı açısından iyi oluyor.

Buy Armour, Buy Power, Buy Offance (Delete, End, Page Down): Bu sadece iki kişi oynarken geçerli. Yarış sırasında da arabanızı geliştirmenizi sağlıyor.

Hand Brake (Space): Bildiğiniz el freni. Kaliteli her oyunda oluyor bundan (var mı benim gibi el freniyle viraj dönen) **Map (Tab):** Bir çok oyunda olduğu gibi **tab** harita.



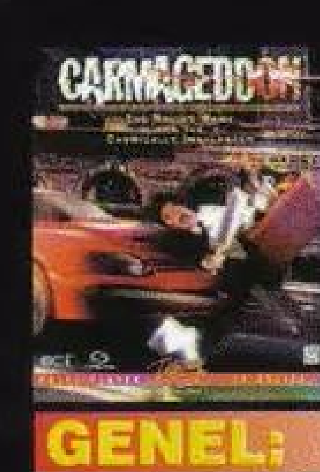
GEDDON

Arada bır harıtaya bakmakta yarar var. Böylece hem yakın virajları hem de kestirme yolları görebiliriz.
Action Replay (Enter): Yaptığınız iyi hy- demekle aynı zamanda vahşi de dmek istiyorum) hareketleri değişik açılardan tekrar tekrar izlemek isterseniz diye. Bu arada oyun sayısal klavyeden oynanıyor normal ok tuşları kamera açısını belirlemek için. Oyunun oynanış şekli diğer oyunlardan biraz farklı. Gelelim küçük notlara.
✓Bir şampiyona var ama puan alma şekli biraz farklı. Şampiyonaya 100. olarak başlıyorsunuz. Yarışlardan puan almak yerine her yarış sizin seviyenizi yükseltiyor. Her yarışta 2-3 sıra ilerlenebildiğinden birinciliğe ulaşmak çok uzun sürüyor. Ben şu sıralar 20'ler deyim ama birincilik yolunda azimliyim.
✓Yarışın başında iki sürücü seçeneğiniz var. Kadın sürücü daha hızlı ama dayanıksız. Çarpmalardan sonra kısa bir süre sersemliyor. Erkek olanı hızdan korkuyor. 170'den sonra ciyak ciyak bağırmaya başlıyor ama çarpışmalara daha dayanıklı. Erkekler ağlamaz ama neyse.
✓Bir çok oyunda olduğu gibi zaman kısıtlaması ve check pointler var ama check poinlerden zaman kazanılmıyor. Zamanı arttırmanın yolu etraftaki zombileri ezmek yada rakiplerinize çarpmak hatta daha iyisi yarış dışı bırakmak. Yeterince agresif bir yarışçıysanız yarış sonunda rahatlıkla 15-20 dakika fazlanız olabiliyor. Bu yararlı bir şey zira yarış sonunda kalan süre kadar para alıyorsunuz.
✓Daha önce de söylediğim gibi oyunda pist kısıtlaması yok sadece yollar var. Bu yüzden check pointlerin tam altından ve sırayla geçmelisiniz. Herhangi bir şekilde bir check point'i atlarsanız bir turunuz boşa gidebilir. Bu olduğunda sonraki check pointlerde **"Wrong Check Point"** uyarısı alırsınız. Fazladan bir tur atmak yerine bir an önce geriye dönmenizi tavsiye ederim. Her karşıdan gelenlere çarpmak sizin ...

Mayınlara çarpmak konusunda dikkatli olun. Hiç bir şey sizin arabanızı parçalayamıyor ama verilebilecek en fazla hasarı mayınlar veriyor. En kötü yanı da patladıktan sonra sizi epey bir mesafe fırlatması. Mayınlar genelde tarla şeklinde konuçlandığından birine çarpınca çoğunlukla 3-5 tanesine daha çarpıyorsunuz. Bu da maximum hasar ve zaman kaybı demek.
✓Bir de yarış sırasında toplanabilen bonuslar var. Yoldaki renkli varillere çarparak bu bonusları alabılıyoruz. Yeşiller genelde time bonus. Diğerler çok değişken olabiliyor. Turbo, Mega Turbo, Blind Zombies (Zombiler sizden kaçmaz), Frozen Opponents gibi avantajların yanı sıra amortisörlerinizi aşırı hassas hale getiren, zombilere turbo hız veren "Turbo Zombies", Pinball Mode (k... bu en kötüsü g... olacak.
✓Arabanızın kontrolünde dikkat etmeniz gereken bazı şeyler var. Motorunuz arabanıza göre geliştirmeden önce bile çok güçlü. Bu sizin diğerlerinden hızlı olmanız sağlıyor, hızlı giderken de sorun olmuyor ama hızlanmaya çalışırken, dönüşlerde ve savrulduktan sonra yola dönmeye çalışırken gaza bastığınızda patinaj yapmaya başlıyorsunuz. Böyle durumlarda düz yolda gider gibi gaza asılırsanız (zaten klavyeden oynuyorsanız az gaz verme şansınız yok). Kendi etrafınızda döner durusunuz. Sız yola dönene kadar kesik kesik basıp burnunuzu düzelttikten sonra basın asılın gaza.
✓Rakiplerinize çarpmak çok karlı. Etrafta zombi aramak yerine -ki birkaç tur sonra kalmıyor- rakiplerinize çarpmayı tercih edin. Sizin olduğu kadar onların da ters dönme şansı var. Böyle bir durumla karşılaştığınızda yarışı marışı bırakıp onu parçalamaya çalışın. Her çarpışınızda kazandığınız zaman ve paradan başka tamamen yok ederseniz extradan iki dakika ve birsürü para kazanıyorsunuz. Ayrıca bütün rakipleri yok etmek yarışı tamamlama yollarından biri.
✓Bazı pistlerde su birikintileri var. Bunların içine düşülebildiğini kısa zamanda fark edeceksiniz. Bu durumda tavsiyem 1000 krediye kıyıp hemen insert'e basmanız. Ama arabanız su altında da hareket edebiliyor. Su altında gaza bastığınızda arabanızın önü havalanıyor ön tekerlekler yere değmediğinden arabayı da kontrol edemiyoruz. İllaki su altında hareket edicem diyorsanız benim tavsiyem geri geri gitmeniz.
✓Oyun sırasında karşılaştığınız tek engel rakipler değil. Monotonluğu engellemek için her halde bazı yerlere mayın döşemişler.

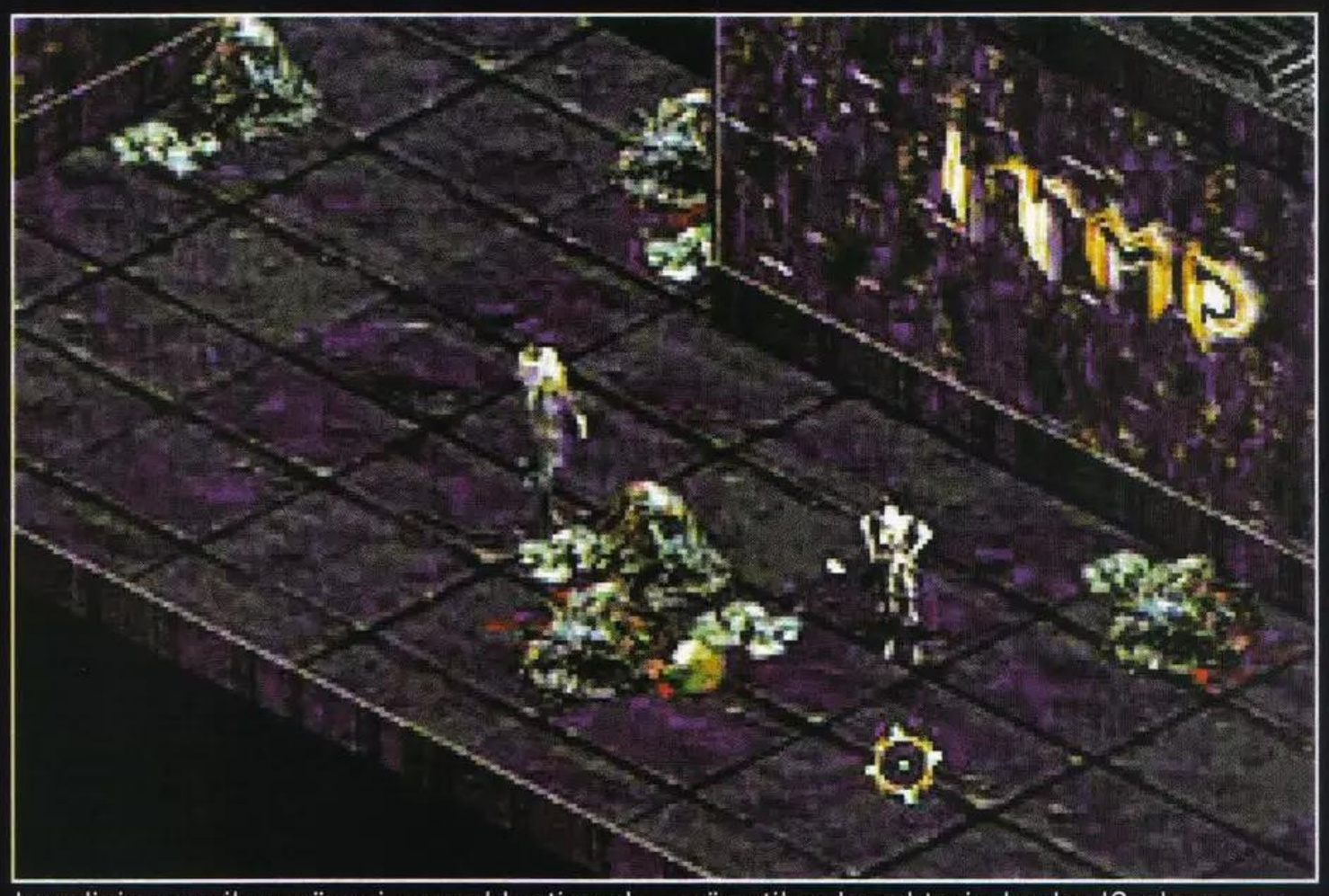
dezavantajlar da var. Pinball Mode'a girdiğinizde çarptığınız her yer mayın etkisi yapıyor. Etkisi geçene kadar bir yere çarpmazsanız ne ala ama bir çarparsanız duvardan duvara sekerek haritanın bir ucundan diğerine uçabilirsiniz ve arabanızın şekli tamamen değişebilir.
✓Normal kazanılan bonuslardan başka bir de bonus kazandıran hareketleri daha iyi yapınca kazanılan extra bonuslar var. Bir zombiye kafadan dalmak yerine arabayı kaydırarak ezerseniz **"Artistic Ability"** bonus'u, duvara sıkıştırırsanız **"Pilldriver Bonus"** alıyorsunuz. Arabayla kafa kafaya tokuşursanız **"Head-On Bonus"** bir sürü takla atarsanız **"Bonus For Artistic Imppretions"** kazanabilirsiniz.
Oyunu oynarken bir yerde takılacağınızı pek sanmıyorum. Zaten oyunda zor bir şey de yok. Arabayı parçalarsanız BackSpace'e, yoldan çıkarsanız Insert'e basarsınız herşey düzelir. Bu yaz sıcaklarında (nerde sıcak be dizimize kadar çamur içindeyiz) ne kadar bilgisayar başında oturulur bilmem ama arada bir hırsınızı almak isterseniz bu oyun ideal. Herhalde ben çok hırslıyım ki ilk oynadığımda saatlerce başından kalkmadım. Araba yarışı oynamayı seven başkalarının da bu oyuna fena saracağına eminim (yoksa tek sapık ben miyim).
Bu ay da böyle bitti. Başka bir yazıda görüşmek üzere.

⊠Levent "Ezdim İşte" YARLI.

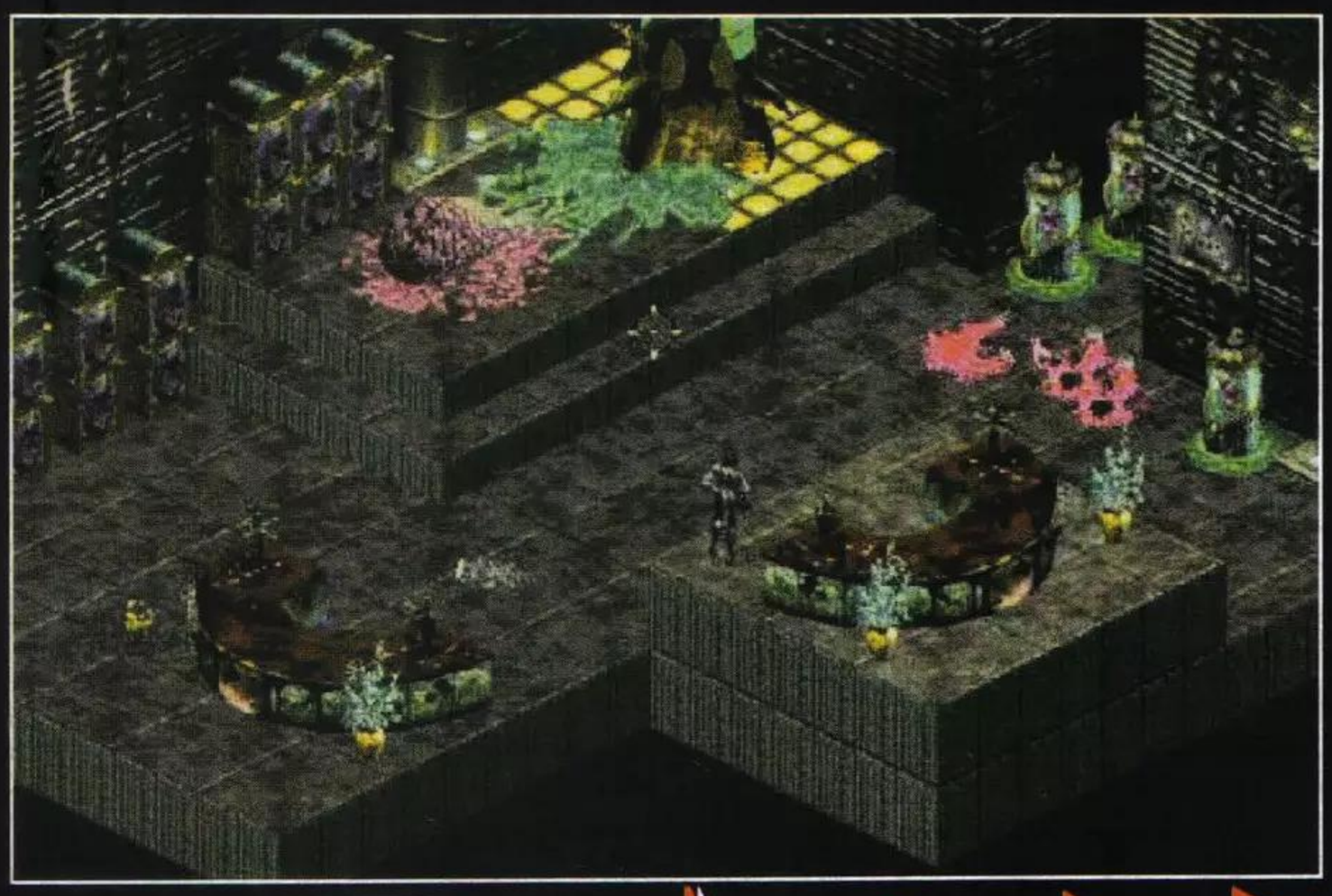


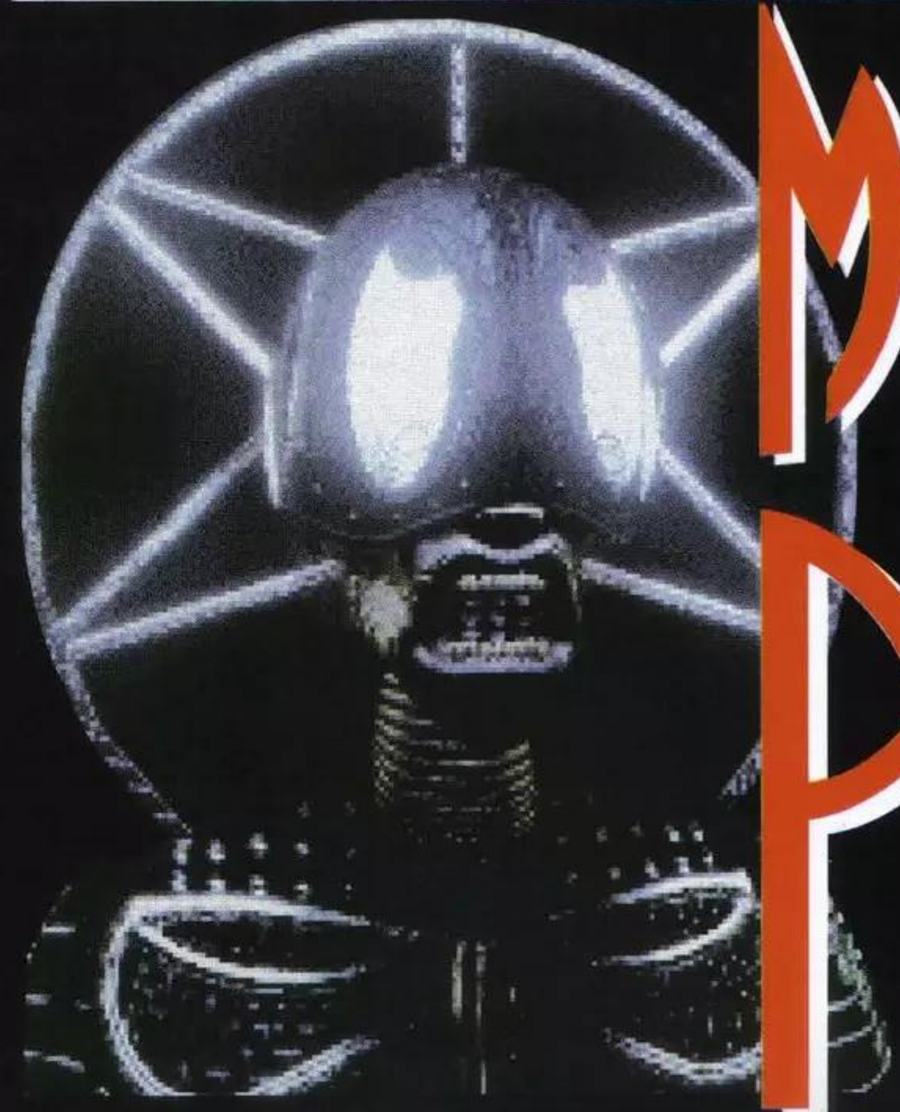
FİRMA:	SCI INTERACTIVE
TÜR:	ARABA YARIŞI
SİSTEM	PENTIUM 75 16 MB RAM 1 CD 35 MB HARDISK
GENEL:	%86

MEAT PUPPET



YER : Beşiktaş'ın kenar mahalleleri (derginin karargahı). Neredeyse sabah olmak üzeredir ama dergi elemanları için bu fark etmiyordur artık. Çünkü General MACarthur'un CD savaşlarında ölmesinin ardından dergi elemanları heyven gibin çalışmaya başlamış ve artık buna alışmışlardır. Derginin cheatçi başısı olan Yarbay Mert yine sabaha kadar sayfa yapmış ve bitkin düşüp uyumuştur. Ama bir sorun vardır dergide hala yazılacak bir oyun eksiktir ve acilen bir oyunun bulunması gerekmektedir. Görevin zorluğunu ve aciliyetini gören General MEGgayvır hemen bir yazar çağırır ve ona görevin ne kadar hassas ve acil olduğunu anlatır. Yazar gereğinin hemen yapılacağını söyleyerek dergiden ayrılır ve dolaşmaya çıkar. Gazete bayinin önünden geçerken okuyucularına CD hediye eden dergilere takılır gözü. Evet fiyatları kendi dergisiyle nerdeyse aynıdır belki ama içeriklerinin kendilerinin ki kadar zengin olmadığını adı gibi bilmektedir. Okuyucularına sadece DERGİ verdiklerini bildiği için kendisine verilen görevi gerçekleştirmek üzere yoluna devam eder. Bir süre sonra aradığını bulur ve dergi karargahına elinde bir CD ile geri döner. Bulduğu CD'ye şöle bi bakar. Oyunun ismi Meat Puppet, yani Türkçe manası ile et kukladır. Bu ismin oyunda yönetilen karakterin kadın !? olması ve argo dilinde ise bayanlara "ET" denmesi ile ne kadar alakalı olduğunu düşünmeyip bunu okuyucuların yorumuna bırakmaya karar verir ve oyunu yazmak için bilgisayarının başına oturur. Zamanı kısıtlıdır ama yazılacak 3 sayfalık bu oyun onu beklemektedir. Yazıyı yazmaya başlar ama bir yere kadar yazıp tıkanır ve yazıyı yarım bırakır. Nasılsa yarın pazar beni hayatta da bulamazlar der ve gider. Ertesi gün güzel güzel chat ederken IRC'de yakalanır ve yazıyı ertesi sabaha yetiştirmesi söylenir. Nerden geldim ben bu IRC'ye çıkıp sinemaya gitseydim bari duyguları içinde 'Napçaz şimdi' diye kara kara düşünürken birden yüce General MACarthur'un ruhu höt! diye beliriverir önünde. Ve der ki "Eyy ölümlü sen ki bugüne bugün koskocaman bir dergide (Game Show oluyo bu dergi) bir yazarsın ne düşürsün kara kara yazsana hade yazını !". Ve yazar hem hayaletin dürtmesiyle hemde verilen gazın etkisiyle oyunu yazmaya koyulur. Evet dostlar, oyunda yönettiğimiz karakter bir kukla (yada robot gibin bişiy). İsmi ise Lotos (oyun yapımcıların ne kadar yaratıcı olduğu zaten bu isimden de belli oluyor) ve oyun boyunca bize ne yapmamız gerektiğini söyleyip yardım eden kellenin ismi ise Dumaine (böğk!). Öncelikle oyunun Diablo ve Crusader'a oynanış bakımından çok benzediğini söyleyebilirim. Tıpkı bu oyunlarda olduğu gibi karakteri mouse ile

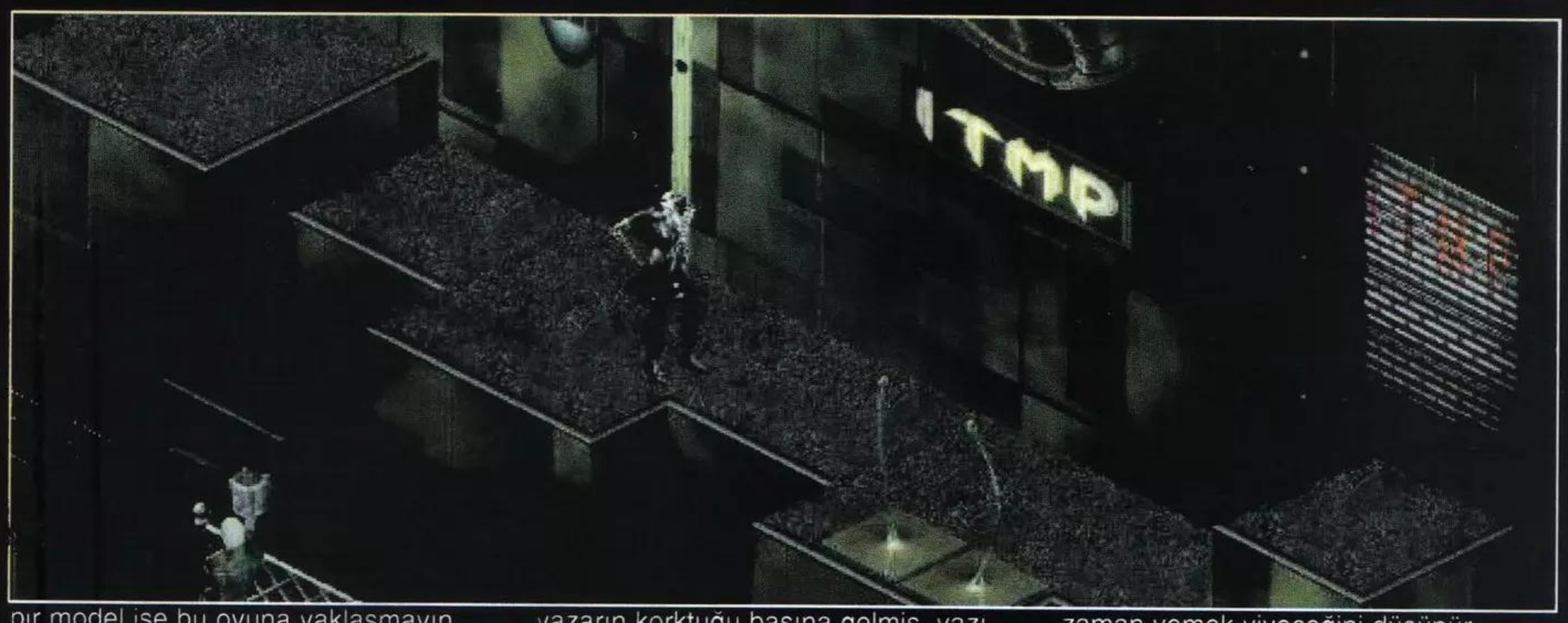




yönlediriyorsunuz. Bu sefer amacınız garip bir boyutta acaip yaratıklara (!) karşı size verilen ucubik görevleri bitirmek. Şimdi kontrol'leri öğrenelim isterseniz. Oyun izometrik bir ortamda geçiyor. Lotos'u yönetmek için daha öncede söylediğim gibi mouse'u kullanıyorsunuz. Sol mouse tuşu ateş etmeye sağ mouse tuşu ise ilerlemeye yarıyor. Ayrıca sağa sola kursör tuşları ile yuvarlanmak, ileri geri takla atmak gibin artistik hareketler de mevcut. Yüksek bir yerlere atlamak için ise mouse'un sağ tuşuna arka arkaya çift tıklamanız gerek. Bu hareketleri default olarak kursör tuşları ile yapabileceğiniz gibi, kendi tanımlayacağınız tuşlara da atayabilirsiniz. Bunlardan başka ise **CTRL** tuşu koşmaya yarıyor. Diğer tuşlar **F1- F2- F3** tuşları ekran çözünürlüğünü değiştirmeye (yavaş makinesi olanlar için tavsiye edilir), **Page Up- Page Down** tuşları grafiklerin koyuluk- açıklık oranını artırıp-azaltmaya yarıyorlar. Oyuna başladığınızda ilk başta kontroller size biraz garip gelebilir ama zamanla alışıyorsunuz. İlk bölümde görev yarı insan yarı robot bi herifi bulup gebertmek (ay bu sert oldu, öldürmek diyelim). Zaten ne yapmanız gerektiğini ekran geçtikçe Dumaine denen yardımcımız size söylüyor. Bu herif bu bölümde bulunan, fabrikaya benzeyen binanın içerisinde bir yerlerde. Sizinde göreceğiniz gibi oyun alanı çok geniş ve kaybolmak olası bir durum. Normalde haritanız yok ama bölüm içindeki bazı konsollardan nerede olduğunuzu anlayabilirsiniz. Bu arada default silahımız ise bir çeşit makinalı tabanca. Ama değişik silahlarınız da var. Bunlar roketatar, alev tabancası gibi değişik silahlar. Özellikle bu iki silahla adamları vurup yakmak gerçekten zevkli oluyor. Adamların yanma animasyonları güzel yapılmış çünkü. Yalnız bunları kullanabilmek için mermilerini bulmanız lazım (ben trainer modda oynadığım için aramadım ama herhalde bulunuyordur bir yerlerden). Daha öncede söylediğim gibi oyun alanı gerçekten çok büyük olduğundan sık sık save etmenizi tavsiye ederim (save menüsü için **ESC** tuşuna basın). İlerlerken sağda solda göreceğiniz değişik objeler healt'ınızı ve silahınızı doldurmaya yarar. Yalnız healt ve energy olaylarına dikkat edin derim ben. Oyunda energy'niz bitince değilde, health'iniz bitince ölüyorsunuz. Health'i yenilemek için biraz dinlenmek veya enerji objelerinden almanız gerekiyor. Mermi olayı da çok kötü yapılmış bence zart diye bitiveriyor ve ortalıkta mermi olmuyor bazen çok zor durumda kalabiliyorsunuz. O yüzden mermilerinizi boşa harcamamanızı tavsiye ederim. Bölüm içinde bazı kapıları, vantilatörleri falan açmak veya kapamak için bir takım düğmeleri açmak veya kapatmak durumundasınız. Fabrikanın içinde sağda solda göreceğiniz dolapları ve kutuları açtığınızda içlerinden işinize yarıyacak değişik objeler çıkıyo (enerji veya mermi gibin.) Düşmanlarımızdan ilki ellerinde acayip silahları olan bir takım adamlar, bunlar genelde heryerden çıkabiliyor. Öldürmek için uzaktan ateş etmenizi tavsiye ederim çünkü yanlarına gelince acayip silahlarının içinden bir şey çıkıyor ve enerjinizi

azaltıyor. Eğer uzaktan onların menziline girmeden vurabilirseniz daha iyi olur. Sütunların üzerinde uslu uslu dururken aniden size doğru uçarak gelen ve çarpmak suretiyle enerjinizi azalatan acayip robotlardan kurtulmak için onları daha sütunların üzerindeyken vurmalı veya havalandıkları anda bir yerlere kaçmalısınız. Bunlar bazen işe de yarıyor çünkü bir defa havalandıktan sonra yön değiştirmeden direkt o an durduğunuz yere çarpıyorlar. İyi bir ayarlama ile düşmanlarınıza da çarptırabilirsiniz. Bir de duvarda sabit olup siz geçerken ateş eden silahlar var bunları da uzaktan ateş ederek patlatmanızı tavsiye ederim. En sinir şeyler ise yerden çıkıp size dokunarak enerjinizi azaltan ipler. Bunları yokedemiyorsunuz kurtulmak için yanlarından koşarak hızlıca geçebilirsiniz. Ha bu arada unutmadan işte benim gibi işin kolayına kaçmak isteyenler için oyunun cheat kodları. Bu kodları oyun ekranında girin ama hepsinin başlarına "~" işaretini (İngilizce klavyede tab'in üstündeki tuş, Türkçe klavyede ise Alt-Ü tuşu) koymaya unutmayın sakın. **ingest** : health'iniz arttırmaya,

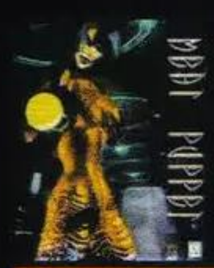
ingesta ve ingetste : tüm silahlar,
ingetste : energy arttırmaya,
dansmartbomb ise bütün düşmanları öldürmeye yarıyor. Oyun grafikleri yüksek çözünürlükte gayet güzel hazırlanmış bana HR.Giger abimizin çizdiği grafikleri anımsattı. Ama makineniz yavaş ise düşük çözünürlükte oynamanız sizin için daha iyi olur. Çünkü oyun Pentium 75'de çözünürlüğü düşürseniz bile oynanamayacak kadar yavaş oluyor. Makineniz Pentium 100 den düşük



bir model ise bu oyuna yaklaşmayın derim ben. Müzikler bir süre sonra sıkıyor ama kapatabiliyorsunuz zaten oyun CD'sinde müzik track'ları olarak bulunuyorlar. Özellikle Diablo ve Crusader'ı sevdiyseniz sanıyorum bu da hoşunuza gidecek. Çünkü oynanış tarzı bu iki oyun ile hemen hemen aynı.

YER: Beşiktaş'da bir yerler (yazarın evi). Artık sabah olmuştur. Yazar yazısını bitirmiş ve bir diskete kayıt etmiş olarak dergının yolunu tutar. Yolda giderken işallah yazının kısa olması bir aksiliğe yol açmaz diye düşünmektedir. Dergiye varır ve içerdeki Guard'ı uyandırmak için defalarca zile basar. Guard en nihayet kalkar ve dev bronz kapıyı yazara açar. Yazar içeri girip yazıyı General MEGgayvır'ın masasına koyar. Ama yazarın korktuğu başına gelmiş, yazı istenildiğinden çok çok çok kısa olmuştur. Yarbay Mert'in grafikleri büyütüp yer kazanma stratejisiside işe yaramayınca tek çare yazıyı uzatmak olmuştur. Ayrıca Yazar, böyle bir oyun için 2.5 sayfa yer ayıran zihniyet hakkında da iyi şeyler düşünmemektedir. Yarbay Mert'in sonunda kafayı çizip internet'den Sinclair oyunu çekip oynaması ve guard'ın elindeki sopa ile kendisine pis pis bakmasından tırsan yazar, gerçekten de yazıyı uzatmasının iyi olacağını düşünür. Düşünür düşünür nerden yazar olduk diye düşünür başka meslek mi yoktu diye düşünür. Derginin fotokopiden nasıl A4 ve renkli olduğunu düşünür. Kelaynakların neden nesillerinin tükendiğini düşünür. Ne zaman yemek yiyeceğini düşünür. IRC'den dolayı yüklüce gelecek olan telefon faturasını düşünür. Yeni açılan e-mail adresine kimlerin mail atacağını düşünür (oz@gsmnet.com). Ve en sonunda yazısana en son noktayı koyar ve teslim eder. O artık yazısını teslim etmiş mutlu ve huzurlu bir yazardır. Pencereyi açıp yukarı gökyüzüne doğru şöyle bir bakar ve General MACarthur'un kendisine gülümseyen yüzünü görür.....

☒Özgür "Yazar" GÜLTEKİN



FİRMA: PIE
TÜR: ARCADE
SİSTEM: PENTIUM 100, 16 MB RAM, 1 CD 75 MB HARDISK
GENEL: %86

ŞOK ! ŞOK ! ŞOK !

* Creative Sb Awe 64 109 $
* 8 MB Edo Ram 35 $
* CD kayıt 13 $

Her Türlü Yazılım ve Donanım
Ücretsiz Teknik Servis ve
Arayıp da bulamadığınız herşey...

Belki en iyisi değiliz
Ama en iyisi olmaya adayız.

Tüm CD Oyunları 650

Acron computer

(0 212) 570 51 20
Yakut Sok. Yakut Pasajı (PTT Arkası) No:9/13 Bakırköy - İST.

UYGAR ELEKTRONİK

YILLARIN TECRÜBESİ

EN YENİ CD OYUNLARI

DVD PLAYER'LAR ve DVD FİLMLER

SONY PLAYSTATION ve TÜM OYUNLARI

BİLGİSAYAR KONUSUNDA İHTİYAÇ DUYABİLECEĞİNİZ HERŞEY...

BAŞÇAVUŞ SOK.
YAZICIOĞLU İŞHANI
NO:28 (GİRİŞ KATI)
KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 0 216 3367354 / 3380895

X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM

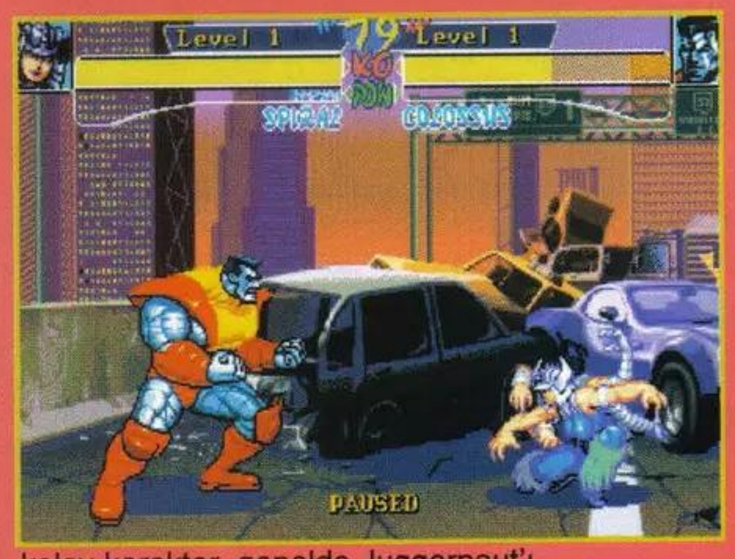
Salem şehir merkezinde profesör Charles Xavier'in özel yetenekli gençler için okulu yer alır. Aslında burası, bütün dünyaca X-Men olarak bilinen mutant örgütünün gizli üssüdür. Profesör Xavier, doğuştan bazı güçlere sahip olan ve mutant olarak adlandırılan gençleri burada insanların ve mutantların barış içinde yaşayabilecekleri bir gelecek olan rüyası için hazırlar. X-Men mutantların asla varolmamış olmasını dileyen insanların huzuru için diğer mutantlarla ve daha birçok düşmanla şavaşmaktadır.Bunların başında da X-Men'in en büyük düşmanı ve aynı zamanda da dostu (!?) Magneto yer alır.Mutantların insanların elinde acı çekmesi ve öldürülmesinden bıkıp artık mutantların hükmetmesi gerektiğine karar vermesi onu Xavier'in rüyasıyla tam olarak karşı karşıya getirmiştir.Juggernaut ise Xavier'in kendisinden öldüresiye nefret eden üvey kardeşi Cain Marko'dur ve aslen mutant olmamasına rağmen bulduğu sihirli Gem of Cyttorak sayesinde bu gücüne sahip olmuştur. X-Men Children of the Atom aynı adı taşıyan ve 1991 yılında başlayan ve hatta Türkiye bile yayınlanan çizgi roman dizisini kendine konu almaktadır (Bu arada Türkiye'de yayınlanan X-Men'i çocuklara yönelik bulup yayından kaldıran yayıncıları da kutluyoruz. Sağolun, varolun!). Şimdi teknik verileri almak için Efe'ye bağlanıyoruz. Eeee sağol Özhan, evet ne diyorduk (Bu arada Özhan "evet ne diyorduk" cümlesini hemen hemen her yazımda kullandığımı söyledi. Farkında değilim)? Dövüş oyunlarından anlamayan insanlarca sıradan, kötü, uyduruk, basit bulunan X-Men aslında Pc'de çıkan gelmiş geçmiş en iyi dövüş oyunudur. Durun bir saniye sakin olun! Tamam MK serisi de güzel AMA X-Men MK serisine de SF serisine de beş basıyor. Şimdii bir: Senaryo ve background'lar, bildiğiniz gibi çoğu dövüş oyununun senaryosu beş dakika içinde yazılır. Şu ana kadar sadece Pray for Death (ne yazık ki güzel karakter background'ları oyunun iğrenç oynanabilirliğini unutturamıyor) ile MK serisinin senaryoları güzel idi (MK dediğim de 3'te Shao Kahn'ın dünyayı ele geçirmesi, Sindel'in hayata dönmesi olayları falan yoksa birdeki "ölüm turnuvası" oldukça klişe bir konu). Ama bu X-Men... Karakterler (doğal olarak) orjinaline sağdık kalınarak yapılmış. Yukarıda da yazdığım gibi bir çizgi roman serisini konu alıyor. Karakter sayısı ise yalnızca 10 (ve bir de Akuma!) çoğu oyun bu konuda üstün kabul ediyorum. Oynanabilirlik, işte bu konuda en iyisi. Klasik 3 yumruk 3 tekme var. Ama bunun ötesinde havadan büyü yapma, havada guard alma, uçma, hızlanma, birkaç tane olma (mirror image!) ve kendi kombonuzu yaratma olanaklarınız var. En önemlisi dövüş alanları hiç oyunda olmadığı kadar büyük ve detaylı. Çok yükseklere zıplayınca oyun ekranın yukarıya doğru ilerlediğini görüyorsunuz. Hareketleri yapmak çok kolay ve rahat. MK gibi klavye kırmanız ve ya SF serisi gibi uğraşmanız gerekmiyor ve genellikle aşağı-ileri, ileri-aşağı gibi kolay kombinasyonlarla yapılıyor. Finish hareketleri yok onun yerine X'ler var. Enerjinizin altında bir X çizgisi var. Bu doldukça özel hareketlerinizi yapabiliyorsunuz. Level 1 ve 2'de normal X'leri yapabilirken, X çizgisi tamamen dolunca Hyper X hareketinizi yapabiliyorsunuz. Oyunun en büyük eğlencesi combo yapmak ve X-Men'de 40 hit'e kadar (daha doğrusu ben bu kadar yapabildim) combo yapabiliyorsunuz. X çizgisi SSF2T'nin tersine çok rahat doluyor ve böylece daha çok X yapabiliyorsunuz. Grafik konusunda da diğerlerini silip süpürüyor, kaliteli çizim ve animasyonlarının yanında gördüğüm en hayvani çözünürlüklere sahip ve bunları bilgisayarınıza göre ayarlıyor. Emin'in bilgisayarında arcade'deki gibi oldu. Min 486 ve 8 ram istemesi ve bu sistemde de oldukça hızlı çalışması büyük bir avantaj. Background'ların en büyük özelliği sürekli değişmeleri. Ya arka plan hareket ediyor ya da dövüşünüz sonucu yer yıkılıp başka bir yere düşüyorsunuz. Görmeniz gerek... Eksi olarak ta eeee yok! Bu arada oyun sadece 23 MB yer kaplıyor! Hatırlarsanız Mert War Gods'ta karakterlerin saçma background'ları olduğu için yazmamıştı. Haklıydı ama bu X-Men:

Storm (Ororo Munroe): Dünyanın rüzgarlarını ve yağmurlarını kontrol edebilen X-Men'in ikinci lideri. Kenya'da bir tanrıça olmak yerine X-Men'e katılmayı seçmiş. Oyunun en güçlü karakterlerinden. Lightning Attack ile her yöne uçabilirsiniz, havaya doğru iki kere yapabilirsiniz (Kaçmak ve X doldurmak için ideal). Hail Storm oyunun en güçlü hyper X'i.

Cyclops (Scott Summers): İlk X-Men ve takımın lideri. X-Men'den Jean Gray ile evli. Cyclops, gözlerinden "optic blast"'lerini yansıtma gücüne sahiptir. Bunu da vücuduna depoladığı güneş enerjisi ile yapar. Severim ama oynaması biraz zor daha doğrusu az hareketi var. Gene Splice'ı iki kere üst üste yapabiliyorsunuz. Optic Blast üç yönlü. Control .Beam'ı tavsiye etmiyorum.

Wolverine (Logan): Eski CIA ajanı, weapon X projesi sırasında Kanada devleti tarafından iskeleti admantium ile kaplanıp yine admantiumdan pençeler ekleniyor. Oradan kaçıp X-Men'e katılıyor. Kendisini iyileştirebilmek olan mutant gücü sayesinde neredeyse herşeyden kurtulabilir. Oyunun en güçlü karakterlerinden çünkü hem çok güçlü hem de çok hızlı. Bunun yanında sadece yakın dövüşte iyi. Berserker Charge yani hızlanma X'I ile bayağı güçleniyor. Healing Factor hiç bir halta yaramıyor.

Iceman (Bobby Drake): İlk X-Men'den biri. İlk zamanlarında gücünü kontrol edemediği için kardan adam gibi dolaşırken şimdi gücünü kullanarak kendini buzdan bir zırhla kaplayabilmekte ve havadaki nemi kullanarak istediği şekilde buzlar yaratabilmektedir. Takım içinde soğuk esprileriyle bilinir. Oynaması en



kolay karakter, genelde Juggernaut'ı geçemeyince seçilip sürekli üç yönlü Ice Avalance yapılır. Artık attack en fazla koyan combudur. Havaya zıplayıp yapın sonra da hemen bir ice beam yapın….
Colosus (Peter Rasputin): Rus, mutant gücü sayesinde kendini zırhla kaplayabilir ve olağan üstü güce ulaşır. Bu durumunda neredeyse

yenilmezdir. Nefret ederim. Oyunun T-Hawk'ı, bilirsiniz SSF2T'de de T-Hawk vardı ve salak salak hareketleriyle sizi hep yenerdi. Bu da öyle. Hiç takdir etmiyorum hele hyper X'I iğrenç. Bir kere bile isabet ettiğini görmedim. Bir de sizi habire tutup tutup atar….
Psyclocke (Betsy Braddock): Telepatik güçleri

olan Psyclocke, aslen bir İngilizken The Hand olarak bilinen tarikatın yüzünden Japon ninja Kwannon'nun vücuduna girer. Böylece telepatik güçlerine bir ninjanın güçlerini eklemiştir. Ahem, severim…. Oyunun en güçsüz karakteri olarak bilinir ancak oynamasını bilen için çok güçlüdür. Avantajı çok hızlı olmasıdır. Ayrıca bir kerede iki ayrı yöne hyper X yapabilir. Havadan yere düşerken 5'ten fazla Psi Flash yapabilir… Ninjitsu (mirror image) bilgisayara karşı etkisizdir.
Spiral: Yukarıdakiler X-Men'lerdi. Bundan sonrakiler ise ya düşman ya da ne tarafı tuttuğu belli oymayan karakterler. Spiral, Mojo World'de televizyon yapımcısı Mojo'nun baş adamlarından biri. Boyut değiştirebilme gücü sayesinde Mojo World'den X-Men'lerin başına bir sürü bela getirmiştir. Bunun yanında kendi çıkarları doğrultusunda X-Men'e yardımları da olmuştur. Çok çok çok severim. Hatta Plane Scape'te onu oynatıyorum (6 kollu mutant bir Fighter/Psychoporter). Honda kibin yumruk combosu yapar. Dancing swords çok güçlüdür

FİRMA: AKKLAIM&CAPCOM
TÜR: DÖVÜŞ
SİSTEM: 486/66 DX, 8 MB RAM, 1 CD (9HD) 25 MB HARDISK
GENEL: %95

ama yapması çok zordur (ben beceremiyorum daha doğrusu). Hyper X'i en iyisidir. Yapınca renk değiştirmeye başlarsınız, bu olunca hemen rakibinizi yakalayın ve seyredin!
Omega Red : Rusların süper asker projesinin bir ürünü. Proje sonuçlanmadan önce CIA ajanı olan Logan ve arkadaşları tarafından durduruluyor. Ölümsüzlük peşinde koşan bir deli tarafından hayata döndürüldü. Bitmeyen bir enerjiye ve çevreye yaydığı ölüm faktörüne sahip. Eh işte bir karakter. Her yöne doğru carbonadium coil atıp tutar enerji ve ya X emer.
Sentinel: Mutantları kontrol etmek için yapılan bu dev robotlar ilk olarak Genosha'da ortaya çıkıyorlar. Hükümet destekli bu robotlar mutantlara karşı kullanabilecek her türlü teknoloji ile donatılmış durumdadırlar. Oynaması zor ama güçlü bir karakter. Rocket punch'ı boş verin de sentinel forces güzel. Plasma fena değil.
Silver Samurai: Eeee Japon….eee yeraltıyla bağlantıları var..eee aynı zamanda da bir samurai hem de çok iyi kılıç kullanıyor…sanırım mutant değil….giydiği birşey sayesinde teleport oluyor…. Hakkında pek bir bilgimiz yok. Bir sayıda (çizgi roman) Wolverine'e yardım etmişti. Güçlü bir karakter. Shuriken'I yönetebiliyorsunuz. Kılıcını güçlendirebiliyorsunuz ve bir kaç tane olunca herbiri ayrı vuruyor. Raimeiken bayağı koyan bir hyper X yalnız çok kenarda yapmayın rakip menzil dışında kalabilir!
Akuma!?: Akuma bildiğiniz gibi SSF2T'nin gizli adamı buraya da geyik olsun diye koymuşlar. Akuma ile oynamak için (player 1) Wolverine'ın üzerinde başlamalısınız. Oyuna ilk başladığınızda zaten Wolverine üzerinde olursunuz ama kaldığınız yerden devam ederseniz o zaman Wolverine'ı seçmeli ve ölmelisiniz. Böylece Wolverine'dan başlar. Okuyunca zor gelebilir ama görünce kolay olduğunu anlayacaksınız. Yukarıdan Spiral'e gidin 3 saniye bekleyin durmadan Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red'e gidin ve Silver Samurai'da 3 saniye bekleyip aynı anda küçük tekme, büyük yumruk, büyük tekmeye basın. Player 2 ise Storm'a gidip 3 saniye bekleyin, Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai'a gidip Spiral'de durun ve küçük tekme, büyük yumruk ve büyük tekmeye aynı anda basın. SSF2T'de çok güçlü olan Akuma X-Men'de diğerlerinin yanında çok güçsüz kalmış (gerçi ben SSF2T'de de Akuma'yla da oynayamazdım ya neyse…). Aaaa yerim bitti ben daha Capcom'un SF2 zero'sundan ve Xmen VS. SF'den ve SF 3'ten bahsedecektim neyse (heveslenmeyin bunlar Arcade'de var. Emin olun 10 sene içinde PC'de görürüz). Son olarak F10 tuşuyla hayvani bir menüye giriyorsunuz ama karışık birşey yok. Ayrıca düşmanınızdan hıncınızı alamadıysanız start tuşunuza basıp düşmanınız kaybettikten sonra da vurabilirsiniz. Yazıdaki X-Men'in çizgi romanıyla ilgili bilgiler Özhan'a, oyunla ilgili bilgiler bana aitti. Unutmadan oyunun cd'sinde sadece müzikler var ama bence alın. See ya…

☒Efe "turtle" Mumoğlu
& Özhan "FRP'yi sevin" Şen

STORM
Typhoon: A, Aİ, İ + P (h); Lightning Attack: P + K (h) Uçma: A, AG, G + 3P (havada); KazeOKoshi: A, AG, G + 3K (h); Lightining Storm: A, Aİ, İ + 3P (h); Hail Storm: A, Aİ, İ + Start;

CYCLOPS
Optic Blast: A, Aİ, İ + P (h); Gene Splice: İ, A, Aİ + P (h); Leg Throw: AG, A, Aİ + BK; Mega Optic Blast: A, Aİ, İ + 3P (h); Control Beam: A, AG ,G + P (h)

WOLVERINE
Tornado Claw: İ, A, Aİ + P; Drill Claw: P + K (air) Berserker Charge: A, AG, G + 3P; Healing Factor: A, AG, G + 3K; Berserker Barrage: A, Aİ, İ + 3P

OMEGA RED
Carbonadium Coil: A, Aİ, İ + P or K (h); Geriye atma: Coil'le yakalayınca geriye çekip yumruğa basın; Omega Strike: A, Aİ, İ + K; Death Factor: Coil'le yakalayınca durmadan P; Energy Drain: Aynen, bu sefer K; Omega Destroyer: A, Aİ, İ + 3P

SENTINEL
Rocket Punch: A, Aİ, İ + P (h); Sentinel Force: A, Aİ, İ + K; Flying: A, AG, G + 3P (h); Plasma Storm:D,DF,F + 3P

ICEMAN
Ice Beam: A, Aİ, İ + P (h); Ice Avalanche: P + K (h); Ice Fist: A, AG, G + 3P; Arctic Attack: A, Aİ, İ + 3P (h)

COLOSSUS
Giant Swing: A, Aİ, İ + P; Power Tackle: A, Aİ, İ + K Super Armor: A, AG, G + 3P; Super Dive: A, Aİ, İ + 3P

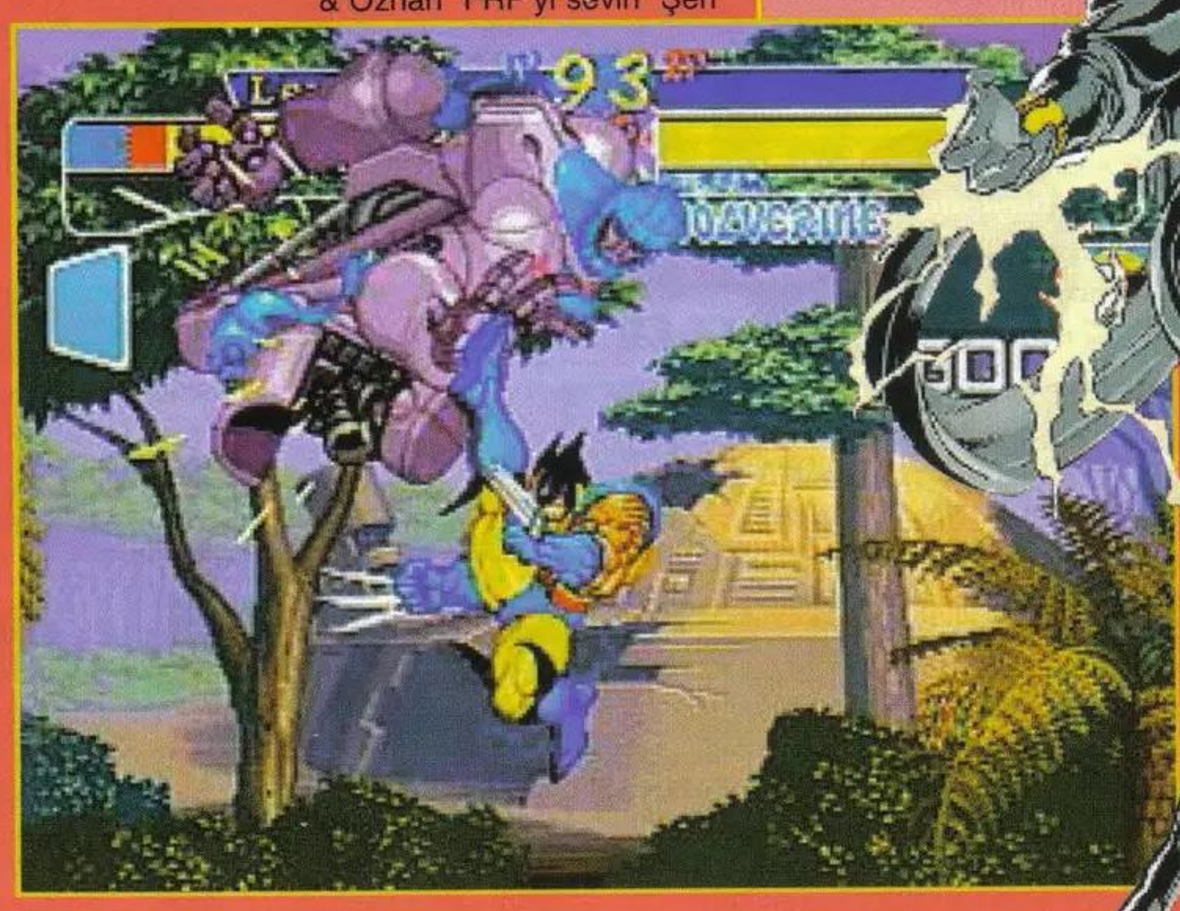
PSYLOCKE
PsiFlash: A, Aİ, İ + P (h); PsiBlade Spin: A, Aİ, İ + K (h); Chouhatsu: Start; Ninjitsu: A, AG, G + P ya da K; Psithrust: A, Aİ, İ + 3P (h)

SILVER SAMURAI
Shuriken: A, Aİ, İ + P (h); HyakuRetsuToh: sürekli P ya da İ, A, Aİ + P; Blink: A, Aİ, İ + K (h); Tohgi: A, AG, G + P; Bushin: A, AG, G + 3K; Raimeiken: A, Aİ, İ + 3P; Trilple Shuriken: A, AG, G + 3P;

SPIRAL
Dancing Swords: İ, Aİ, A, AG, G + 3P (h); Sword Toss (dancing swords'tan sonra): A, Aİ, İ + P (h); Six-Hand Grapple: A, Y + P; Sword Explosion: A, Aİ, İ + K (h); Switch Dance: A, AG, G + küçük P (h); Teleport Dance: A, AG, G + orta P (h); Power Dance: A, AG, G + küçük K (h); Speed Dance: A, AG, G + orta K (h); Dimentional Dance: A, AG, G + büyük K (h); Metamorphosis: A, Aİ, İ + 3P (h) ve yakala

AKUMA
Fireball: A, Aİ, İ + P; Flaming Fireball: G, AG, A, Aİ, İ + P; Air Fireball: zıplayın, A, Aİ, İ + P; Dragon Punch: İ, A, Aİ + P; Hurricane Kick: A, AG, G + K (air); Diving Kick: zıplayın, A, Aİ, İ + K; Ultimate Throw: A, AG, G + P; Asura Warp: İ, A, Aİ ya da G, A, AG + 3P ya da 3K; Super Fireball: A, Aİ, İ, A, Aİ, İ + P; Super Dragon Punch: İ, A, Aİ, İ, A, Aİ + P

Genel Hareketler
Counter Throw: Birisi sizi tutunca ona doğru çekip P; Forward Dash: İ,İ ya da İ + 3P; Back Dash: G, G; Super Jump: A, Y + 3K; Throw Recovery: A + 3P (atıldıktan sonra); Moving Get-up Forward: İ + 3P (düştükten sonra); Moving Get-up Back: G + 3P (düştükten sonra)
Not: A: Aşağı— Y: Yukarı— İ: İleri— G: Geri— P: Yumruk— K: Tekme— 3P&3K: Aynı anda 3 yumruk&tekme— Start: F1 ya da F2— (h): havada da yapılır –Bazı hareketler değişik yumruk (tekme) tuşlarıyla değişik yönlere atılırlar, genellikle büyük P&K yukarı, orta P&K yana, küçük P&K aşağıya.



NE ÇOK GEÇ

NE ÇOK ERKEN **şimdi dil öğrenmenin tam zamanı**

RAKS NEW MEDIA

ENGLISH plus serisi ile her düzeye uygun İngilizce eğitimi

Dilediğiniz an yararlanabileceğiniz Türkçe sözlük, Türkçe gramer kitabı ve Türkçe yardım menüleri.

29.000'i aşkın sözcük ve deyim.

Etkileşimli diyaloglarda kendi sesinizi kaydedip dinleme, orjinali ile karşılaştırma imkanı.

Her CD'de 120 saatten fazla etkileşimli eğitim olanağı.

Kullanılan tüm sözcük, cümle ve deyimlerin gramer özellikleri.

Alıştırma ve testler.

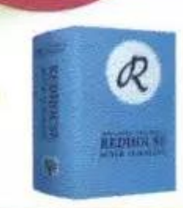
Gerçek video görüntüleri, animasyonlar, İngilizce oyunlar.

PC Windows Uyumlu

Türkçe destekli — en çok satan — Türkiye'nin İngilizce eğitim programı

başlangıçtan ileri seviyeye

komple (11 CD ROM) ingilizce eğitim seti

+  + + + 15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi

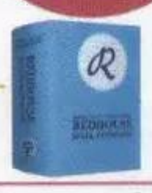
başlangıçtan orta seviyeye

aşamalı (7 CD ROM) ingilizce eğitim seti

+ + + 15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi

orta seviyeden ileri seviyeye

aşamalı (7 CD ROM) ingilizce eğitim seti

+  + + 15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi

dilediğiniz seviyeden

enaz 3 CD ROM English plus ürünü

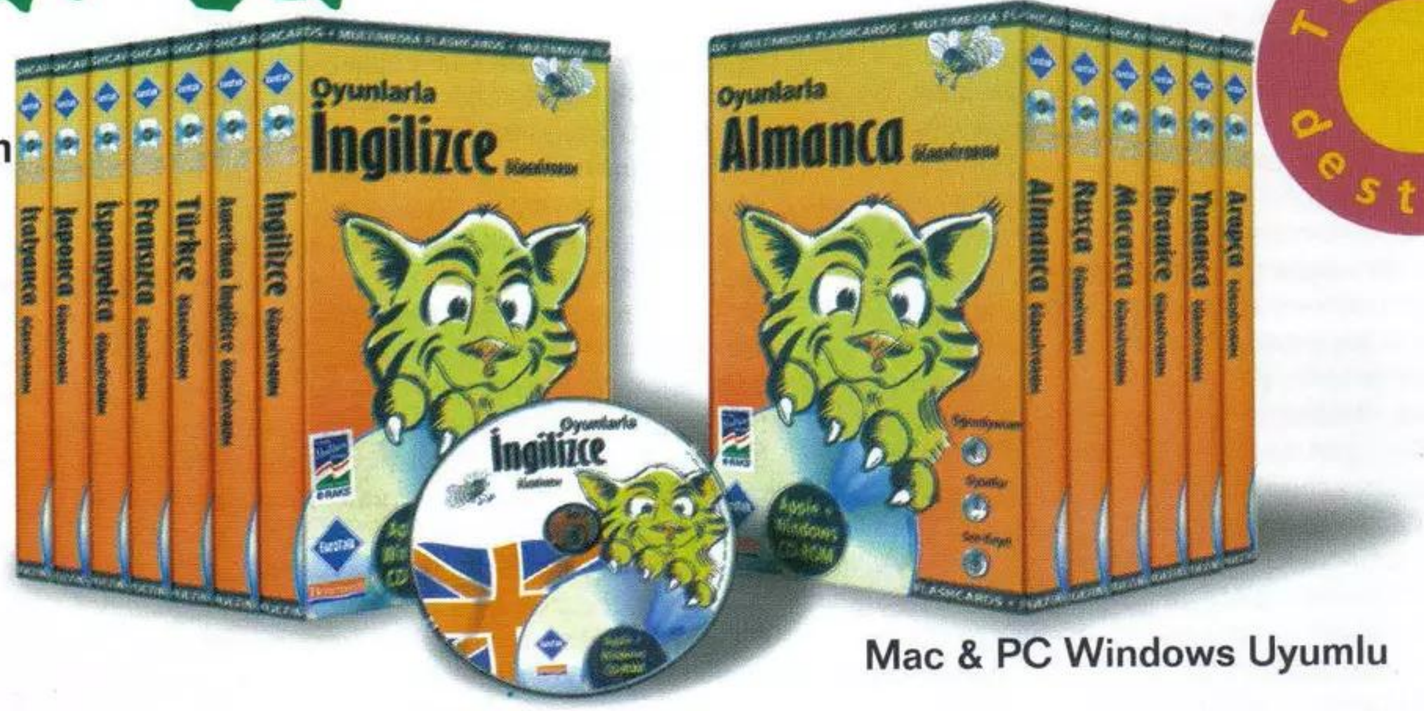
+ 15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi

küçüğüm ama

oyunlarla dilöğreniyorum

Türkçe destekli

Oyunlarla Fransızca Öğreniyorum
Oyunlarla İspanyolca Öğreniyorum
Oyunlarla Almanca Öğreniyorum
Oyunlarla İtalyanca Öğreniyorum
Oyunlarla Rusça Öğreniyorum
Oyunlarla Yunanca Öğreniyorum
Oyunlarla Macarca Öğreniyorum
Oyunlarla Türkçe Öğreniyorum
Oyunlarla İbranice Öğreniyorum
Oyunlarla Arapça Öğreniyorum
Oyunlarla Japonca Öğreniyorum
Oyunlarla Amerikan İngilizcesi Öğreniyorum
Oyunlarla İngiliz İngilizcesi Öğreniyorum



Mac & PC Windows Uyumlu

ve yakında

Oyunlarla Hollanda Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Portekizce Öğreniyorum
Oyunlarla İsveç Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Norveç Dili Öğreniyorum
Oyunlarla Danimarka Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Fince Öğreniyorum
Oyunlarla İrlanda Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Gal Dili Öğreniyorum
Oyunlarla Polonya Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Çince Öğreniyorum

Dünyanın 46 dilini hemen konuşun !

Türkçe destekli

TALK NOW!

Japonca • İbranice • Fransızca
İspanyolca • Almanca
İtalyanca • Rusça
Hollanda Dili
Portekizce
İngiliz İngilizcesi
İsveç Dili
Norveç Dili
Türkçe • Arapça
Çince • Polonya Dili
Danimarka Dili • Yunanca
İrlanda Dili • Gal Dili
Fince • Macarca
Amerikan İngilizcesi

Mac & PC Windows Uyumlu

ve yakında

Bulgarca • Farsça • Afrika Dilleri
Zulu Dili • Malta Dili • Çekçe • Xhosa Dili
Slovakça • Sırpça • Hırvatça • Romence
Hintçe • Urdu Dili • Setswana Dili
Swahili Dili • Malay Dili • Endonezce
Vietnam Dili • Tayland Dili • Kore Dili
İzlanda Dili • Arnavutça • Makedon Dili

RAKS NewMedia CD-ROM
EĞİTİM SERİSİ
RAKS

TEL: (0 212) 288 69 68
FAKS: (0 212) 274 50 92
http://www.raksnet.com.tr/raksmusic/newmedia

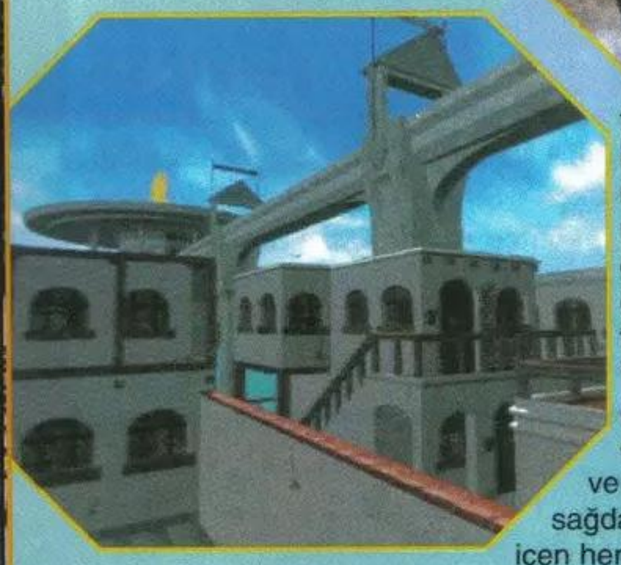
Ana Dağıtıcılar

3P Bilgisayar TEL: (0 212) 212 36 57 FAKS: (0 212) 212 36 63
Metropol Dağıtım TEL: (0 212) 212 34 26 FAKS: (0 212) 212 61 43
İnteractive Bilgisayar TEL: (0 212) 212 35 36 FAKS: (0 212) 212 35 34
Poliges Bilgisayar TEL: (0 312) 419 58 01 FAKS: (0 312) 419 31 30

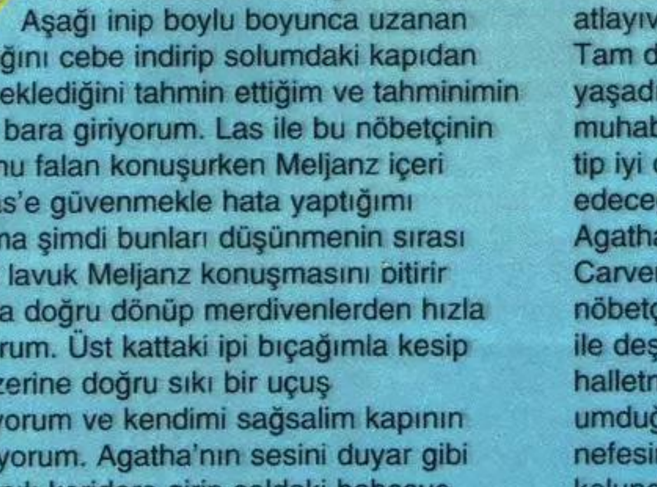
Ayrıca Tüm Raksotek , D&R Mağazalarında ve Bilgisayar Bayilerinde

Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•Ankara: Maltepe Migros (312)232 2610•Gima (312)413 13 88•İstanbul: D&R Etiler(212)2870640 D&R Erenköy (212)467 54 13•Ortaköy (212)260 7918•Bahçeşehir Migros (212)669 27 71•Galleria Migros (212)6613605 •Göztepe/Soyak (216)317 67 23 •Maslak Migros (212)285 42 32•Şişli YKM (212)296 34 18•İzmir: Alsancak (232)464 34 07• Bornova Kipa (232)373 71 59 İletişim (232)463 23 03•Karşıyaka (232)323 10 75•Tansaş (232)370 52 08•Bursa: Sönmez Migros (224)26110 06•Altıparmak (224) 2230603 Kumluk (224)257 06 19•Gima (224)220 73 39•Adana: (322)453 24 27•Antalya: (242)241 74 41• Konya: (332)235 86 54• Mersin: YKM(324)238 10 85•Eskişehir: (222)230 92 32•Denizli: (258)263 07 20•Kuşadası: (256)614 65 15•

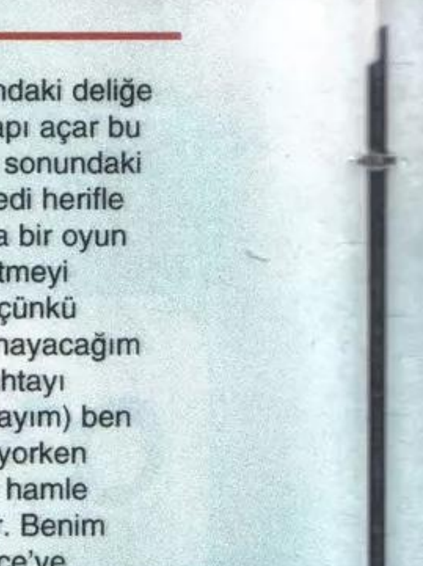
Heyecan arıyordum ya, monotonluktan boğuluyordum ya hani, meğer efsaneler insanoğlunun bu arayışlarının sonucuymuş. Atlantis de hepimizin bir yerlerden bir şekilde duyduğu bir efsane ise beni heyecanlandırması gerekiyor. Hadi bakalım:
Ark Of Time ve Timelapse'dan sonra Atlantis efsanesini konu alan üçüncü oyun Atlantis, 4 Cd ile karşımda.
Oyunun uzun, uzun olduğu kadar da yorucu çözümüne geçmeden Atlantis ile ilgili söylemek istediğim 3 boyutlu Atlantis'te dolaşmanın yepyeni bir arabirimle oldukça etkileyici olduğu. Ne demek şimdi bu diyeceksiniz çünkü bugünlerde çok duyulan 3D size birşey ifade etmemiş olacak. Şöyle düşünün o zaman: Bulunduğunuz yerde kafanızı (mouse) hareket ettirerek çevrenize istediğiniz açı ile bakabiliyorsunuz. Bu durumda da zaten oldukça detaylı düşünülmüş Atlantis dünyasında iç mekanlar olarak olsun doğa manzarası olarak olsun oldukça güzel görüntülerle karşılaşmak içten bile değil. Bu görüntüler karşısında, ben Atlantis'i oynarken yanımda çivilenmiş Oz'un ağzından periyodik olarak "Ohaaaa, ohaaaa!!!" ünlemleri çıkıyordu desem Atlantis'in oyun arabirimini yeterince vurgulamış olur muyum acaba?
Tabi bir adventure'dan beklenen sadece bu değildir. Oyunu zorluk derecesi de oldukça önemlidir. Atlantis'te sadece klikle ve çöz metodu kullanıldığı için kolaylaşacak olan macera akışını karşımıza gelen bulmacalarla zorlaştırmışlar. Oyunun konusu ile pek bir alakası olmayan bu bulmacalar ile Atlantis bizi ekranı başında bayağı oyalayacağa benziyor.
Ben Atlantis'i oynarken oldukça keyif aldım çünkü Atlantis'de dolaşmak büyük bir keyif benim için. Atlantis'e ilk ayak basışımı da daha dün gibi hatırlıyorum:
Şöyle bir çevreme bakınıyorum da ne güzel bir manzara bu böyle! Nereye gitmem gerektiğini belki şu nobetçilerden öğrenebilirim. Yukarı çıkalım bakalım. Yine bir nöbetçi ikilisi var, onlarla konuşunca (benim görevli olduğuma inanmaları için rozetimi gösteriyorum tabi) merdivenlerden sonra ilk sağdan yukarı çıkmam gerektiğini anlıyorum. Diğer merdiven nereye çıkıyor acaba diye de bir soru takılıyor aklıma ama neyse şimdi sırası değil diyerek, merdivenleri tırmanıp ilk sağdan yukarı çıkıyorum ve ilerleyip içinde Bayan Agatha'nın bulunduğu odaya giriveriyorum. Agatha iyi birine benziyor ve ben tam muhabbeti ilerletiyordum ki içeri hızla iki lavuk daldı. Sırası mıydı şimdi diye düşünürken Kraliçe'nin kaçırıldığını haber veriyorlar. Kafası damgalanmış şu Meljanz denen herifin emir vererek benden şarap istemesinden hiç hoşlanmadım. Tabi ki kendi şarabını kendi almasını söylüyorum (baş parmak aşağı, hehe). Defoldu gitti. Ben Agatha ile muhabete devam ediyorum ve benim bu işi araştırmamın normal olacağını kabul ederek dışarı çıkıyorum. Yahu bu Atlantis ne güzel bir yermiş, saraya bak bea bile diyemeden aşağı inip araştırmama başlamam gerektiğine karar veriyorum. Meydanda sol

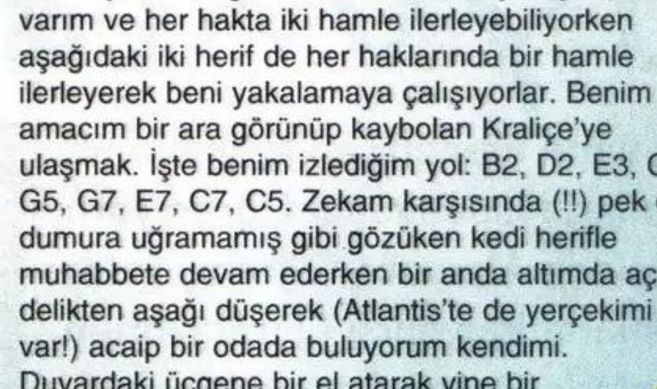


tarafımda kalmış olan merdivenler nereye gidiyormuş öğrenmenin tam sırası. Yukarı çıkıp evinin önünde oturan kadınla ve en ilerde sağda köşesinde içen herifle konuşunca Kraliçe'nin kıyıda biryerlerde saldırıya uğradığını öğreniyorum.
Atlantis'e ayak bastığım yere gidip iki bina arasında öyle garip garip duran herifle kısa bir muhabetten sonra sarayın ters yönüne doğru ilerleyerek börtü böceğe ulaşıp yoluma devam ediyorum.
Nöbetçilerle fazla konuşmadan ve onları geçmeye çalışmadan ama rozetimi göstererek (Creon - maskeli herif, bu herif kesin kötü ya, neyse Creon hakkında özellikle konuşmayarak) geriye dönüp yol ayrımından deniz kıyısına geliyorum. Balıkçı amca ile bir iki laflamak istiyorum ve artık biliyorum ki bunun yolu rozetimi göstermekten geçiyor. Balıkçı amcanın küçük klübesinde muhabbete devam ediyoruz ve bana bir küpe veriyor. Hmm, iyi bir ipucu olabilir. Bunu hemen Agatha'ya göstermeliyim. Saraya gitmek isterken yolda nöbetçiler tarafından çevrilip hazine odasında sorguya çekiliyorum ama araştırma yapmadığımı ve hiçbir şey bulmadığımı söylemeyi tercih ediyorum (aşağı!). Ben Agatha'ma gidiyorum kardeşim. Bir iki laftan sonra aşağı inip hemen karşımdaki Lascoyt ile konuşuyorum. Bu salak tiple herife güvendim nedense ve küpeleri gösteriyorum. O da bana koyuna benzeyen bir kolye gibi birşey veriyor, n'apacaksam artık ben bunla. Beni küçük bir testten geçireceğini söylüyor. Ve Las (samimi olduk ya, ben kısaca Las diyorum) hemen arkamızdaki kapının önünde bekleyen nöbetçiyi oyalarken ben içeri dalıveriyorum. İçeri girer girmez sola kaçıyorum ki içerde volta atarak nöbet tutan herif beni görmesin. Şimdi ayak seslerini dinleyerek (ikinci yada üçüncü adımından sonra) merdivenleri tırmandığını anladığım anda içeri dalıp soldan ilk merdivenlerden yukarı çıkıyorum. Bu aslan heykeli de amma heybetli birşeymiş. Odayı incelerken gezegenli alet ilgimi çekti. Başında da aleti çalıştıracak düğme gel bana dokun diyor. Dokunduk dokunmasına da ne yapmam gerekiyor ki şimdi. Bir iki denemeyle anladım ki sol kolla kontrol ettiğim güneş saat sekiz durumunda iken sağ kolla ittirdiğim ay ile dünya (daha doğrusu dünyanın üzerindeki sarı nokta) bir çizgi oluşturacak gibi olmalıymış. Oldu ve aslanın açılan ağzına koyunu yerleştirince de gizli bir kapı açılmasın mı! Gizli kapaklı işlere girdiğimi şimdi daha iyi anladım, hehe! Dalalım bakalım içeri. Demek elimdeki eşyaları biryerler sokunca kapıları açacağız zihniyeti küpeyi de içerdeki tahta kapıya sokunca zihniyetimi seveyim diyerek önümde açılan hücrenin kesik parmaklılarından atlayarak dışarı çıkabildim. Oh be ciğerlerime temiz Atlantis havası doldurayım biraz. Bu koridordan çıkıp iki bahçe kapısı önünden geçip ilerleyince yukarı çıkılası merdivenler görüyorum ve dayanamıyorum: Yukarı çıkıyorum yani. Ama yaaa, yukarı



çıkarken gözüme takılan arka plandaki adam da çok konuşulsaydı -yukarı çıkmadan konuştum kendisi ile yani. Trabzanlardan aşağıda başıma bela olacak bir herifin dolandığını görünce şu önümde duran saksıyı kafasına geçiresim geldi: geçirdim tabi! Yani iyi bir zamanlama ile saksıyı itiveriyorum. Aşağı inip boylu boyunca uzanan lavuğun bıçağını cebe indirip solumdaki kapıdan Las'in beni beklediğini tahmin ettiğim ve tahminimin doğru çıktığı bara giriyorum. Las ile bu nöbetçinin ne iş olduğunu falan konuşurken Meljanz içeri dalıyor ve Las'e güvenmekle hata yaptığımı anlıyorum ama şimdi bunları düşünmenin sırası değil diyerek lavuk Meljanz konuşmasını bitirir bitirmez solda doğru dönüp merdivenlerden hızla yukarı çıkıyorum. Üst kattaki ipi bıçağımla kesip Meljanz'ın üzerine doğru sıkı bir uçuş gerçekleştiriyorum ve kendimi sağsalim kapının önünde buluyorum. Agatha'nın sesini duyar gibi oldum. İki kapılı koridora girip soldaki bahçeye dalıyorum ve Agatha ile olanları konuşuyoruz. Creon'a bir casus yaklaştırmamız gerektiğinden bahsedip diğer bahçede buluşmak üzere sözleşiyoruz. Agatha ne şeker kız, diye düşünüyorum bahçedeki merdiveni alıp sağdaki bankın üzerine koyarken. Merdivene tırmanıp biraz ilerledikten sonra yine merdiven yardımı ile pencereden saraya tekrar giriyorum. Gizli geçitten girdiğim koridora gidip ulan ne zaman kim koydu bu levyeyi derken levyeyi kapının üst solundaki deliğe sokup bir yere sokarsam kesin bir iki kapı açar bu deniz kabuğu şeklindeki aleti koridorun sonundaki kedi resminin solundaki deliğe sokup kedi herifle tanışıyorum. Bir iki laftan sonra da bana bir oyun oynamayı ve başarılı olursam yardım etmeyi önerince düşünmeden kabul ediyorum çünkü oyunları severim: Masadaki tahtada oynayacağım oyunda sol üst köşede (A1 diyelim ki tahtayı satranç tahtası gibi numaranladırmış olayım) ben varım ve her hakta iki hamle ilerleyebiliyorken aşağıdaki iki herif de her haklarında bir hamle ilerleyerek beni yakalamaya çalışıyorlar. Benim amacım bir ara görünüp kaybolan Kraliçe'ye ulaşmak. İşte benim izlediğim yol: B2, D2, E3, G3, G5, G7, E7, C7, C5. Zekam karşısında (!!) pek de dumura uğramamış gibi gözüken kedi herifle muhabbete devam ederken bir anda altımda açılan delikten aşağı düşerek (Atlantis'te de yerçekimi var!) acaip bir odada buluyorum kendimi.
Duvardaki üçgene bir el atarak yine bir yerlerde (odanın diğer tarafında) bir şeyleri oynattığımı (tavanda bir delik açtım) bilerek odanın ortasındaki heykelin elinden tırpanı alıyorum ve açılan deliğe tırpanla tırmanmayı başarıyorum. Bu sayede Creon'un Kraliçeyi kaçırdığını ve Carbonek denen yerdeki Ammu tapınağında Atlantis'İn gizli bilgisine erişmeyi (bilgi güç demek) planladığını öğreniyorum. Bu





Ammu'da Atlantis'teki Sta'ah'tan başka bir tanrı ve işler hep bu fazla tanrırılıktan oluyor! Neyse ben aynen geri dönüp tırpanı da ait olduğu yere bırakıp tavandaki deliği de kapattıktan sonra kapıdan giriveriyorum. Buraları tanıdık geldi. Aslan heykelli odaya geldiğim yer burası ama diğer koridora da girmek lazım. İyisi mi nöbetçininin uzaklaştığını ayak sesleri dinleme operasyonu ile anlayıp soldan ikinci koridora atıvereyim kendimi. Koridorun sonundaki merdivenlerden yukarı çıkıp sağa dönüp de bir adım attım mı içerde nöbet tutan iki kişi olduğunu konuşmalardan anlıyorum. Onlar da birilerinin odada olduğundan yerden çıkan sesleri duyunca şüpheleniyorlar. Ben dümdüz devam ediyorum, sağa dönüp nöbetçilerden birine iyice yaklaşıp, hızla yine sağa dönüyorum ki beni göremesin ama kıllanmaları da iki oldu, bunun sonu kötü. Filmlerde (!!) seyrettiğim arkadan kütüphane devirme numarası bu sahneye çok iyi gidecek diyerek sola dönüyorum ve rafları nöbetçinin kafasından aşağı indiriyorum. Diğer lavuk da arkadaşı ile ilgilenirken hızla pencereden atlayıveriyorum.
Tam da Agatha ile buluşacağım bahçeye atlamışım, yaşadıklarım tıpkı fimlerdeki gibi. Agatha bir herifle muhabbete dalmış, kıskandım ama Allah'tan herifin tip iyi değil! Carven denen adam kapıyı kontrol edeceğini söyleyerek bizi yalnız bırakıyor ki ben de Agatha'ya son gelişmeleri anlatabileyim. Ama Carven de satıcının Allahı çıktığından yanında bir nöbetçi ile üzerimize geliyor. Ben görevliyi bıçağım ile deşerken umuyorum ki Agatha da Carven'i halletmiştir. Ama görüyorum ki işler her zaman umduğum gibi gitmiyor ve maalesef Agatha son nefesini veriyor. Agatha'dan bir hatıra kalması için kolundaki bileziği alıyorum ve merdiven metodu ile saraya girebilmek için karşı bahçeye geçiyorum. Gizli yerden ve aslanın yanından aşağı inip nöbetçiye gözükmeden sağa dönerek karşımdaki kapıdan dışarı çıkıyorum. Hemen ilerde sağdaki kapının başındaki nöbetçi ortalıklarda gözükmediğine göre bu kapıdan içeri giriyorum ve biraz nefesleniyorum ki siz de ikinci Cd'yi yerleştirebilin! İçerdeki asansör ile yukarı çıkıp ilerdeki kuleye köprüden geçerek ulaşıyorum. Ne

ATLANTIS
The Lost Tales

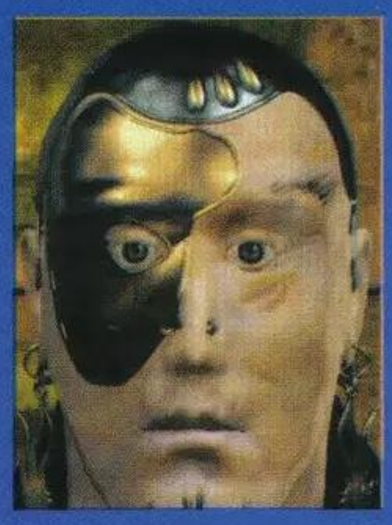
güzel manzara var buralarda, diyerek mazaraya dalıp Agatha'yı düşünüyor ve bileziğine bakıyorum (eheh, amma duygusal adamım ben). Neyse köprüden geçince solumda kalan ile uçan fındık kabuğuna atlayıp uçmayı planlıyorum ki içim geçmiş. Oksijen yordu beni falan gibi

saçma sapan düşüncelerle uyuyup Agatha'nın ağbisi olduğunu anladığım Hector denen herifin çalar saatten beter sesi ile uyanıyorum. Ulan senin ablanın çok yakın arkadaşıyım ve Agatha'yı da acaip severdim diye ağzımı yırtacağıma gösteririm bileziği anlar herşeyi hırt diyorum.

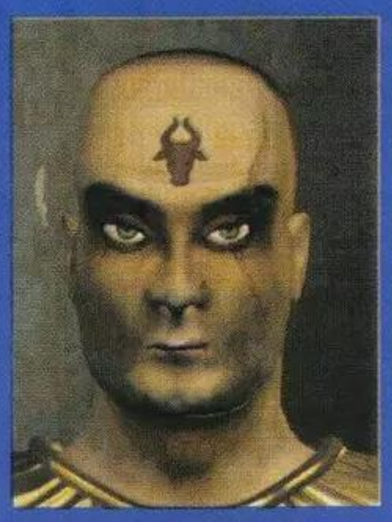
Carbonek'e vardım. Burada heryer birbirine benzediği için yön duygumun biraz gelişmiş olmasına dua ediyorum. Hector gemiye göz kulak olurkene ben de Kraliçe Rhea'yı arayacağım. Yolumu ilk ayrımdan sola sapıp dümdüz devam ederek çiziyorum ve köprüye ulaşıyorum. Köprüden karşıya geçmeden sola devam edip atlıyorum suya. Çünkü suda beni çağıran birşeyler vardı (hep derim iç seslerimize güvenmesini öğrenmemiz gerekiyor diye). Suyun altında biraz yol aldıktan sonra nefes alabildiğim pasajın ilersinde yerde bir yılan bulmacası ile karşılaşıyorum. Bu bulmacalar da olmasa kim takar Kraliçe'yi gibi acaip bir düşünceyi derhal beynimden kovup yılanı oluşturmaya çalışıyorum. Saat 10 yönünde duran parçaya A, 12 yönündekine B ve bu mantıkla da diğer parçalara C, D, E ve F diye isimler vererek C'yi saat, E'yi saatin tersi, C'yi yine saat, A'yı saatin tersi, B'yi de saatin tersi ve son olarak da B'yi saat yönünde döndürünce açılan kapaktan içeri dalıyorum. Kendisi ile konuşmamın sağlığım açısından endişe verici olacağını tahmin ettiğim kadına rozetimi gösterip Kraliçe buralarda biryerlerde olacağına göre içerisi nöbetçi kaynıyordur diye sessizce düşünüyorum. Odadaki sandığın içinden rahibe kıyafetlerini giyip (diğer giysileri de yanımdan ayırmayarak tabi) masadaki şişeyi de yanıma alıp içerilere doğru ilerlemeye çalışacağım. Kapıdaki nöbetçiyi size içecek birşeyler getirdim diyerek kandırabildiğime göre bu numara tutacak demektir. İki adım ileri gidip sola dönüp biraz daha ilerleyince yolumu kesen nöbetçiyi de su numarası ile kandırıyorum. Arkamı dönüp duvarın solundan ilerleyince önüne çıkan nöbetçiden sağa dönünce beni bağırarak uyaran nöbetçiyi de. Tekrar arkamı dönüp ilerleyince 4 pasajın orada bir nöbetçi görüyorum. Soldaki koridordan girip bazı sesler duyunca aradığım yere yaklaştığımı hissediyorum. Konuşmaları dinledikten sonra ulan en ucuz Amerikan filmerinde bile böyle lokum gibi sahneler olmaz ama bazen gerçek hayat filmlerden daha inanılmaz sahnelerle dolu oluyor diye felsefi düşüncelere dalmama kendimi kaptırmayarak ucuz sahneyi yerdeki kütüğü nöbetçinin kafasına geçirdiğimde yere yığılınca da hücreye sürükleyerek geçiveriyorum. Ve Kraliçe Rhea... Gerçekten bir Kraliçeye yakışacak kadar zarif ve güzel ama zekası için aynı şeyi söyleyemeyeceğim çünkü burdan çıkabilmek için üzerimdeki rahibe kıyafetlerini kendisi giyip, ben de yerdeki nöbetçinin asker üniformasını giyebileceğimi benim düşünmem gerekti. Koskoca Kraliçe benim önümde soyunacak değil ya, nezaketen arkamıdönüp rahibe giysisini üzerine geçirmesine olanak tanıdıktan sonra gözündeki demir aksesuarı çıkarmazsa bu numarayı çocukların bile yemeyeceğini anlatıyorum. Hücreden çıkalım, ileri ve soldaki pasajı takip edelim. Soldan devam edersek yataklı bir odaya varacağız. Şimdi uyumanın hiç sırası olmadığı için yatakları pas geçiyoruz (aklınızdan bu yatakların kullanılışı ile ilgili başka bir şeyi kesinlikle geçirmeyin derim) ve sağa dönüyoruz. Mutfağın önündeki nöbetçi ile konuşup (en alttaki ikon ile onu kandırabildim) mutfağa giriyoruz. Böylece geldiğim yoldan Kraliçe ile dönebileceğiz. Bacadan yukarı yani. Ve suya dalıp değişik bir yere çıktığımızı fark ediyorum. Hemen en solda dönüp köprüye ve oradan da fındık kabuğumuza ulaşana kadar hızla ve Kraliçe ile koşuşturmamız gerekiyor. Her taraf nöbetçi dolu aman di'im. Çalıların arkasına saklandığına göre Hector'un da başı dertte anlaşılan. Ben kafamda planı yaptım bile yalnız: Kraliçe ile Hector siz çekilin baki'im şöle kenara. Ben kafamı gemimizin yanındaki nöbetçilere çevirip dikkatlerini üzerime çekiyorum, tam solumdaki yola sapıp ileri, ileri, suyu paçaları sıvamadan (görmedim çünkü dereyi) geçiyorum yine ileri ve nöbetçi olmayan sağdaki yola dalıveriyorum, hızla tabi. Tekrar ileri, ileri ve sola ve ileri. Bu kuytuluk saklanmak için iyi diyecektim ki yüce bir ses (ya da benim tırstığım diyelim) gözlerini kapa falan deyince hemen kapıyorum gözlerimi. O ses aç demeden de açmayı pek düşünmüyorum. Neyse aç dedi açtık gözleri. Biraz lafladıktan sonra bulmaca merakımızı duymuş olacak ki tavuk bilmecesini çözmemizi istiyor. Yerdeki çarklara soldan sağa 5, 6, 7, 1, 2, 3, 4 şeklinde numaralandırırsak çarkları 6'yı en üst-soldaki yere yerleştirerek aşağısına 7'yi, sağına 5'i ve yine sağına 2'yi sağ üstüne 4'ü sağ altına 3'ü ve altına da 1'i yerleştirirseniz alt sağdaki ipi çekince çarklardan yumurtalar düşmeye başlayacak. 4 tanesi işimizi görüyor. Bu kadın bilmececi çıktı canım. Şimdi de yılanlarla uğraşacağız: Renkleri doğru deliklere yerleştirirsek aynı renkteki yılanlar birbirlerini ezmeden yumurtalarına ulaşacaklar. Maviyi en alt sağ, sarıyı en üst sol kırmızıyı en alt sağ ve yeşili de sarının sol çaprazına koyup yılanları bir şekilde (yani birbirlerini kesmeden) yumurtalarına ulaştırabildim, ben! Cadı karı hala bir görevden bahsedip duruyor ama acaip mistik konuştuğundan pek bir şey anladığımı sanmıyorum, anladığım dışarı çıkıp biraz dolaşmam gerektiği: Köprüyü geçip sola dönünce (tepenin oralarda biryerlerde yani) bulduğum oku cebe indirdim. Köprüyü geçmeden sağa dönüp suya varınca domuz figürlü taşın orada oku ve yayı suya atıyorum ve cadının dediklerinden birini yerine getirdiğimi anlıyorum. Bu domuzu avlamak kaldı. Suyu geçip biraz ilerleyince 5 yolun birleştiği yerde yayı gerip beklemeye başlıyorum. Ve domuzu görür görmez keskin nişancılığım ile domuzu avlıyorum (eğer siz benim kadar keskin nişancı değilseniz domuz aynı yerde biraz daha solda tekrar gözükecek yine avlayamazsanız da köprüyü biraz geçinceki otlukta gözükecektir). Hemen yanına gidip domuz kaybolmadan burnundaki demiri alıp yerdeki kanı da cadının verdiği çantaya dolduruyorum. Sanırım cadının istedikleri bunlardı. Rüyalarımın yorumunu cadı bana bir şekilde anlatıyor ama neyse ne. Bu işler iyice kafamı karıştırdı zati. Rahibe ile de muhabbet ettikten sonra dışarı çıkmaya yeltenince kendimi Atlantis'te buluyorum. İyi de oldu, balıkçı amcayıda özlemiştim. Klübesinde de biraz muhabbet ettikten sonra geceyi burda geçiriyorum. Sabahleyin de merdiven yolu ile saraya girip kedi beyin yanına malum yollardan ulaşıyorum. Kedi amcanın fare bilmecesini çözebilmek için kutunun sağ tarafındaki düğmeleri yukarından aşağı 6, 7, 8 ve 1; sol taraftakileri de 2, 3, 4, 9 ve 10 diye numaralandırdım. Amaç 1 ile sol üstten tablaya düşen fareyi aşağıdaki zile ulaştırabilmek. 2'ye bastıktan sonra fare delikten düşene kadar 3'e basılı tuttum. 4'e bastıktan sonra da yine 5'e basılı tutarak fareyi tabancanın içine ulaştırdım. 6 ile hareketli zeminin sağa doğru dönmesini sağladıktan sonra 8'e bir süre basılı tutup bırakarak fareyi ateşledim. Farem hareketli zeminden üzerine düştüğü V şeklindeki parçanın düşüş anında > şeklinde olmasına dikkat ederek bu bölümü de kazasız belasız atlattım. Farem kara deliğe girer girmez 9'a basıp 10 ile kendisini zilin üzerine tekmeleyeceğim ayağın üzerine düşmesini sağladım. Tüm bunlar için bir oyunda 5 fare hakkım vardı. Kedi adamın verdiği küreyi alıp Atlantis'in yerçekimine bıraktım kendimi. Topu duvardaki deliğe sokarak renkli gök cisimlerini kafama not ettim. Arkamı dönüp tahta kapıya kadar yürüdüm ve kapının ardında beni bekleyen bilinmeyenleri düşünerek daldım odaya: Konuşmadan işin boka sardığını anlayıp solumdaki vazoyu soldaki nöbetçiye geçirdim ve Meljanz'ın üzerine doğru ilerleyip ayaklarının altından kaçıverdim. Sağdaki odaya girip de kapının ordaki mızrağı da kapıya kilit gibi destekleyince derin bir nefes alıp tahta doğru ilerledim. Tahtın arkasında demin gördüğüm şekillerin çözümü olduğu bulmacayı görünce şaşırmadım: Kırmızı saat 9:00 (dakik bir adamımdır da), mavi 10:30, sarı 1:30 ve yeşil de 3:00 yönünde olunca açılan gizli yerden aşağı iniverdim. Sola dönüp koridorun sonundan merdivenleri tırmanınca yerde yine bir bulmaca ile karşılaştım: Origami gibi birşey. Parçaları doğru biçimde yerleştirince (doğru yerleştirilmiş şekillerin resimleri buralarda biryerlerde olmalı) odada heykeller belirmeye başlıyor ve her heykelin üzerinden biryerlerde yeni bir origami parçası çıkıyor. Bu parça ile yeni bir şekil üretip yeni bir heykel ve yeni bir parça elde ediyorum. Ta ki dinazor şeklindeki son heykeli görene dek. Son heykelin kafasına ve sonra da diline dokununca yukarı çıkabildim merdivenleri tırmanırkenki ara katta soldan ilerleyip duvardaki çıkıntıda duran çatalı en üstte ağacın dibindeki kahverengiliğe daldırınca bir kürem daha oldu. Heykelli odaya geri dönüp yerdeki bulmacaya bir el atınca cadı ile karşılaşıyorum. Cadının müneccimliğini dinledikten sonra delikten aşağı inip soldaki koridoru takip ediyorum. Kapının yanındaki yap-boz bilmecesini çözebilmek için çatalı altındaki deliğe sokmam gerektiğini zor da olsa anladım. Yap-bozları çözmek kolay tabi, eğer kolonlara A, B, C ve satırlara da 1, 2, 3 dersem çözüm: B3-A3; C3-B3; C2-C3; B2-C2; A2-B2; A1-A2; B1-A1; C1-B1; C2-C1; C3-C2; B3-C3; B2-B3; B1-B2; C1-B1; C2-C1; C3-C2; B3-C3; A3-B3; A2-A3; B2-A2; C2-B2; C3-C2; B3-C3; A3-B3 oluyor. Bu çözümün tüm yap-

Atlantis HALKI, gece ve bizim çocuklar...

Steah: Bu adam var ya bu adam, Atlantis'in Kraliçesi uğruna nelerini feda etti biliyor musunuz? Onurunu, mantığını yitirdiği yetmiyormuş gibi bir manyak (dişi olunca otomatikman manyak oluyor) uğruna az daha top oluyodu. Tipe bak tipe, parlak bişey de, meyilli kesin.



Creon: Kötü adam ya, lafını dinletecek ya, karizma olsun diye sağ gözde metalik atraksiyon olayına girmiş amcam, Terminatör gibin. Hadi o neyse de karizma doruğa tırmanıp, yukardaki topoş adayına bir iyilik düşüneceğinden korkuyoruz.



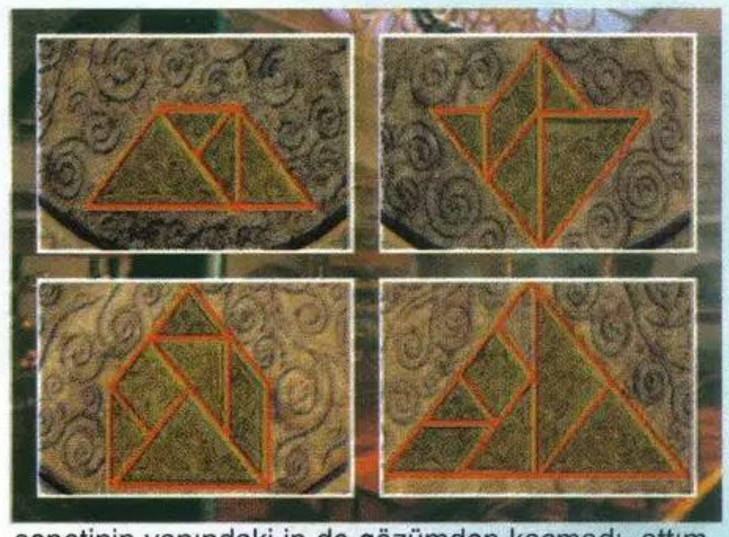
Meljanz: Metalik gözün sağ kolu. Diyo ki: "Sen de metalik atraksiyon varsa bende de dövme var, hem de alnımın ortasında. Sen buluyon parlakları bizim elimiz boş kalıyo, ikinci kötü adamız diye hep bize yarabbi şükür. Hayır bizim alnımızda öküz mü yazıyo?"

Anna: Parlak çocuğun kiraz dudaklı sevgilisi. Ama benim O'na bir iki lafım var: Bak kızım, o parlaktan sana hayır yok. Zaten bütün Atlantis niyeti bozmuş senin parlağın peşinde. Manyaksın ama iyi kızsın, sen kaç kendini kurtar.

Agatha: Parlağa ilk göz koyan buydu hatta birara dedikoduları yayıldı Atlantis sokaklarında. Ama bizim parlağa da yazık hani. Parlak marlak ama sütten çıkmış ak kaşık gibidir. Bu manyak kim bilir neler çektirdi ki Carven'le anlaşıp mezarını kazdılar.

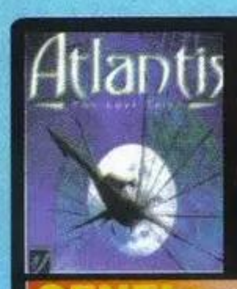
Rhea: İşte O! Bizim parlağın uğrunda gençliğini kaybettiği Kraliçe. Kraliçe olmuş ama manyak eninde sonunda. Aslında güzel kadın. Başındaki ve gözündekiler de karizmatik Kraliçe aksesuarları herhalde. Neyse aşar bizi.

bozlar için geçerli olduğunu daha sonra anladım. Balıkçı amcanın kulübesinde biraz muhabbet edip verdiği kristali alıp dışarı çıktığım yerden yap-boz bulmacasını çözüp içeri giriyorum. Bu defa çıktığım koridorun yanındaki koridoru takip edip karşıma kapıyı da açıyorum. Geri dönüp bu kez de sağımda kalan koridoru takip edip üçüncü bulmacayı da çözüyorum. Sarayı aslanlı odadaki gizli geçidi kullanarak terk etmekten başka çarem kalmadı. Merdivenlerin başındaki kadınla bir iki lafladıktan sonra girişteki merdivenlerin sağında kalan eve giriveriyorum. İçerdeki kadınla konuşarak balıkçı amcanın kızı Anna'ya ulaşmaya çalışıyorum ki Anna karşıma çıkıyor... ve ben... aşık oldum galiba. Aşkın sırası mı diye düşünemiyorum bile çünkü aşk bu! Anna ile beraber dışarı çıkıyoruz ama bana tekmeyi basıyor. Şimdilik yapacak başka birşey yok. Efkarla bara gidip bir iki tek atayım diyorum. İçerdeki sakallı adamı pek tutmadım ama kafası bandajlı olan, adı da Servage galiba, adam salak bişeye benziyor, onu kendi tarafıma çekebilirim düşüncesi ile Servage ile başlıyorum muhabbete: Asker, Anna, Creon, Servage sırası ile konuşuyoruz. Merdivenlerden yukarı çıkıp odaların olduğu hole girince seslere kulak kabartıyorum. Sağdan ikinci odaya girip etrafa bir göz atıp çıkınca Servage'i karşımda buluyorum. Beraber tam karşıdaki odaya girince içerdeki karışıklığı çözmem için Servage'a ihtiyacım olduğunu anlıyorum ve Servage ile konuşuyorum. Tekrar Creon, Creon ve kendisi hakkında konuşarak Anna ile odadan rahatça çıkmamı sağlamasını sağlıyorum.
İlk bahçede Anna'ya rozetimi ve kristali gösterince aramız biraz daha iyi oluyor. Saraya merdiven numarası ile girip asansör ile kuleye çıkıyorum, Anna ile tabi. Siz üçüncü Cd'yi hazırlaya durun ben Anna ile asansör fantazisi olayına gireyim diyecem, ohooo siz Cd'yi yerleştirmişsiniz bile. Kulenin diğer ucundaki çuvalı alıp Anna'yı çuvala girmesine ikna ediyorum. Anna'yı çuvalda taşıyarak ve nöbetçiyi uzun dilimle konuşarak kandırdıktan sonra soldaki ilk fındık kabuğuna atlıyoruz.
Beyaz ayının adasına gittiğimizi biliyorum. Eskimoların köyüne doğru ilerleyip yerlilerle konuşup onlara da rozetimi gösteriyorum. Kotchak denen yerli konuştuklarını anlamasak da kabilelerinin tarihini bize anlatıyor. Ama her kadın gibi fazla merakli olan Anna yerlilerin deri boyamalarını elleyince işler sarpa sarıyor.
Uyandığım yerdeki ipi bıçağımla kesiyorum. İpi tahta parçası ile kullanıp yaptığım aleti de tavandaki deliğe sallayarak dışarı çıkabildim. Merkezdeki iglo'nun içindeki tahta parçalarını, bir bulmaca ile daha karşılaşacağım hissi ile aldıktan sonra dışarı çıktım. Aradığım bulmacayı sola dönüp biraz ilerleyip solumda kalan ve önünde balıklar olan iglo'nun yanındaki iglo'da buluyorum (önünde su olan). Tahtaları yerdeki bulmacayı çözmek için kullanıyorum. Ay, güneş ve yıldızı yerlerine yerleştirip birbirleri ile de birleşmelerini sağlayınca (sol mouse ile ele alma, sağ ile döndürme) açılan delikten içeri giriyorum ve sağ yolu takip ediyorum. Yerliler Anna'yı kurban etmek üzereler ve beni de gördüler. Hemen ters taraftan dolaşarak Anna'nın bulunduğu odaya giriyorum. Girer girmez de kapıyı kapıyorum. Tanrıları olduğunu tahmin ettiğin heykelden demir göz aksesuarını alınca yerliler karikatürlerdeki gibi beni tanrıları sanıyorlar. Bu oyun bayağı hoşuma gitti doğrusu.
Bıçakla Anna'yı kurtarıp heykele bakıp Anna'nın da heykele bakmasını istiyorum. Kıllandım ben bu heykelden. Anna'yı kristali ile heykele bakması için ikna edince bir yıldız gördüğünü söylüyor. Hemen sağımda yerdeki yıldızı fark edip üzerini elliyorum ve Hwer şekilin parlamasından bir hikaye anlatmasından sonra sırası ile şekilleri hızla takip ediyorum: Çocuk, adam, kadın, güneş ve ay. Anna'nın yanıdaki küçük heykeli alıp burdan çıkmaya çalışacağım. Yerlilerle bir sorunum yok ama Creon ile başım hala belada anlaşılan. Köye dönemeyeceğime göre şu ayının koruduğu geçitten geçmekten başka çarem kalmadığını anlıyorum. Ayıya bakarken solumda kalan kayanın arkasına geçip kayanın solumdan ayıya doğru ilerliyorum. Ayı beni fark ettiğinden hızla aynı yoldan geri dönüp bu kez kayanın sağından biraz önce ayının bulunduğu yere gidip geçitten geçebiliyorum: Ayı n'olacak, heheh! Fındığın önündeki adamı tehdit ederek zenci yerlilerin adasında sert bir iniş yapıyoruz. Yoldaş Jomar ile muhabbetten sonra karşımıza gelen Kral Hona Ly ile konuşuyoruz. Aşağı inip Jomar ile yengeç yarıştıracağız. Sanırım bu oyunda Jomar'ın hiç şansı yok ve kaybettiği şey sadece oyun değil hayatı da oluyor. Yengeç



sepetinin yanındaki ip de gözümden kaçmadı, attım cebe. Aşağıdaki tekne ile yolculuk yapmak fena fikir değil ama önce Kral ile konuşmak gerekiyor. Cebimde taşıdıklarımı alacak gibi yapıp Kral ile konuşabiliyorum. Yukarıda kalan düşmüş heykele bir göz atıyorum. Kral ile muhabbete de devam. İpin bir ucunu yerdeki heykele diğer ucunu da bu arada yanımıza hızır gibi gelen Hector'un gemisine bağlama fikrini Hector ile de konuşup denemelerimize başlıyoruz. Ama iki seferde de başarısız olunca aşağıdaki tekneye tekrar binmeye çalışıyorum. Kral'ın kızlarında Naka ile Hector bu kez heykeli kaldırmayı başarıyorlar. Kral ile konuşarak diğer kızı Sama'nın bizi diğer adaya götürmesine ikna ediyorum. Tekneye binip yolumuza bakalım biz.
Mağaranın girişinde de beni bir bulmaca bekliyormuş da haberim yokmuş. Kısaca çözüm şöyle: birinci sıra: mavi, sarı ve yeşil heykel; ikinci sıra: kuş, adı ne bunun ya, balık ve yengeç; üçüncü sıra: dünya, yıldız, ay ve güneş. İçerdeki kadının benle konuşmaya pek niyeti yok. Koridorların birinden girişe kadar yürüyorum ama tehlike var hissettim. Geri gelip kadınla konuşuyorum ve küremi ona veriyorum. Aynı koridordan bu kez daha korkusuzca ilerliyorum ve kübe iki kez dokunuyorum. Konuşmaların sonu gelince arkamı dönüp duvarın kenarındaki taşa dokunuyorum, yeşile dönen taşa basıyorum. Sağa dönüp ilk eksik taşa kadar ilerleyip noktaya dokunuyorum. Bir piramitle karşı karşıyayım ve kapıya gidip sopayı alıyorum. Piramit ile yeşil taş arasında durup sopayı piramidin ortasına ve sonra da taş topu da piramidin en üstüne koymam gerektiğini keşfetmem bayağı vaktimi aldı doğrusu. Delikten içeri girip kübe dokununca mavi ve büyülü bir ele sahip oluyorum. Siz de Cd 4'e sahipseniz sıra onda!
Tekrar Atlantis'teyim. Balıkçı amca ile muhabbetten sonra fındık kabuğumuza geri dönüp havalanıyorum. Creon'un gemisi de orda işte: Yaklaşıyorum ve gemiye atlıyorum. Anna'yı bıçağım ile kurtardıktan sonra gemime geri dönmektense Anna'nın bulunduğu yerin sağına hareket ediyorum ve Creon boşlukta Atlantis'in yerçekimi ile başbaşa bir geziye çıkıyor, hehe! Artık gemime dönebiliriz, Anna ile tabi. Son defa kedi adamı ziyaret etmek geçti içimden. Bana yunuslarla ilgili birşey geveleyip yeri çatırdayan, kırmızı odaya giderek yunus kafasının önünde durup gözünü almamı söyledi. Dediği yaptıktan sonra bunu yunus heykelli (tırpanı aldığım yer) odadaki yunusun gözüne yerleştirince yer yerinden oynuyor. Burası tam bir labirent ve bir canavar da peşimde. Canavar önüme çıkana kadar dümdüz, sola dönüp ileri, sağa dönüp duvara kadar ilerliyorum. Sola dönüp yine duvara kadar ilerliyorum. Tekrar sola dönüp bir adım ileri, sola dönüp bir adım daha ileri. Bu kez sağa dönüp bir adım ileri ve sola dönüp duvara kadar ilerliyorum. Sağa dönüp canavar yolumu kesene kadar ilerliyorum ve aradığım yer sağımda kalmış oluyor. Creon beni hayvani bir silah ile vurmaya çalışıyor. Mavi eli kullanarak silahı etkisiz hale getirip Creon'u takip ediyorum. Mavi eli bu kez de demir kafa da kullanıyorum. Oldukça heyecanlı doğrusu! Demir kafa ahtapot gibi bir yaratığa dönüşünce geri dönüp delikten geçip ilerliyorum. Mavi eli bu kez yerdeki cam küreye değdirip topu yaratığa karşı bir silah gibi kullanınca bu iş bitti demektir.
Atlantis'i macera arayanların kaçırmaması gerekiyor. Benden söylemesi.

☒Mert "daldık gitti" Topçu



FİRMA: CRYO
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: PENTIUM 90, 16 MB RAM, 4 CD 10 MB HARDISK
GENEL: %88

ATA PC CLUB

DISKET OYUNLARI

Lomax
Q-Bigs
Atomic Bomber Man
Twinsen's Odyssey
Captain Claw
Guts'n Garters
Machine Hunter
Speed Demons
Hexen2
Pasific General
D.O.G
Cybeer Troopers
Soldier Boyz
Aaron Vs Ruth
Rush Hour
Lost Vikings 2
Extreme Assault
Carmageddon
X-Men full
Fifa Soccer Manager
Moto Racer
Star Trek Gen.
Dungeon Keeper
Battle of Alexander
X-COM 3

...Ve 1500 oyunluk dev arşiv!

Win95 Games I

Absolute Solitaire
AfterLife
Al Unser Racing
Civilization 2
Civilization 2 Scenenarios
Chess Master 4000
Cold Shadow
Comix Zone
Cyber Gladiators
Daytona USA
Destruction Derby 2
Flight Unlimited'95
Full Tilt 2
Hunter-Hunted
Necrodome
Pitfall'95
Silent Thunder A-10-II
Toy Story
Virtua Squad
Warhammer

3.000.000 TL

Win95 Games II

Aladdin for Win95
Amok
C & C Gold
Decathlon
Die Hard Trilogy
Earth Siege 2
G-Nome
Heroes of Might & Magic 2
Lion King for Win95
Marble Drop
NBA Extreme
Panzer Dragoon
POD
Captain Quazar
Rally Challenge
Slam Tilt
Sonic the hedgehog
Sega Rally
Tom Clancy's SSN
Tempest 2000
US Navy Fighters 97
Virtua Fighter
Xtreme Chess
Yoda Stories
Zombie Wars

3.000.000 TL

CD Oyunlar

Dungeon Keeper
Terracide
Darklight Conflict
Twinsen's Odyssey
Speed Demons
Star Warped
Carmageddon
X-COM 3
Outlaws
Sonic 3
Moto Racer
City of lost children
War Gods
Estatica 2
Lost Vikings 2
Speedster
Blood
Redneck Rampage
Fifa Soccer Manager
Axelerator
Capitalism Plus
Actua Soccer Club Ed.
Power Rangers
Lomax
MegaMan X3
Iron Man XO Manowar

750.000 TL'den başlayan fiyatlar

MMX Kampanyası

$898

Intel VX Chipset 256 Cache Board
Intel MMX 166 Mhz Cpu
16 Mb Edo Ram
1.7 Gb Harddisk
14" 0.28 NI/LR Digital Monitör
2Mb S3 Virge Ekran Kartı
Minitower Kasa
3.5" Disket Sürücü
Q Klavye W95
Mouse+Pad
Win'95 Cd+Kitap+Lisans
16X Cdrom
16 Bit Ses Kartı

CD Kayıt hizmetleri
Özel oyun arşivleri

15$

Seçtiğiniz oyunları CD'ye yazıyoruz!

Tüketici kredisi ile 15 aya kadar taksit imkanı!

ATA COMPUTER

SAKLET SOK SİNANOĞLU PAŞA İŞ NO:30/9 BAKIRKÖY/İSTANBUL 0(212) 543 5910/583 0208 FAKS:542 2013

Sens WORL SOC '96

Yeni bir ay, yeni bir oyun demek isterdim ama size sadece yeni bir ay diyebiliyorum. Çünkü Sensible World of Soccer'97 sadece eski SWOS'un 1997 CD versiyonu. Aralarında kadrolar ve arada sırada çıkan demolar haricinde bir fark yok. Yalnız söylemek istediğim birşey var, SWOS'u oynayanlar (SWOS'u oynayanlar derken hastaları demek istiyorum çünkü Sensible bağımlılık yapan oyun türlerinden biridir) bilirler, oyundaki kadroların güncellenmesi, futbolcuların gerçek hayattaki son durumlarına göre parasal değerlerinin değiştirilmiş olması oyunun en zevkli tarafıdır.

Oyunu ilk açtığımızda karşımıza bir demo çıkıyor (tahminimce bu elemanlar Sensible Software elemanları olsa gerek). Demodan sonra karşımıza daha önceki, klasik SWOS ana menüsü çıkıyor. Bu ekrandaki seçeneklerimiz şunlar:

Edit Tactics: Buradan kendi taktiklerinizi yapabiliyorsunuz. Buradan User A'dan F'ye kadar olan bir taktik numarası seçin. Bundan sonra karşımıza sol tarafta bir futbol sahası, sağdaysa futbolcu isimleri olan bir menü çıkıyor. SWOS'u daha önce oynamamış olanlar için buradaki birkaç önemli noktayı anlatayım. Futbolcu isimlerinin olduğu yerde isimlerin solunda çıkan küçük resimler o adamın tipini, ismin hemen

sağında yazan harfler ise o adamın oynadığı mevkiyi gösteriyor. Bunlar: G:Goalkeeper (kaleci), LB: Left Back (sol bek), RB: Right Back (sağ bek), D:Defence (defans), LW:Left Wing (sol kanat), RW:Right Wing (sağ kanat), M:Midfield (orta saha), A:Attack (forvet). Bunların yanında her futbolcunun özelliklerinin yer aldığı üç harf var. Bir futbolcu kalitesi ile doğru orantılı olarak bu özelliklerin sayısı beş tane olabiliyor ama bunlardan en iyi üç tanesi burada gözüküyor. Bu harflerin anlamıysa: P:Passing (pas), S:Shooting (şut), H:Heading (kafa atma), T:Tackling (ikili mücadele), C:Ball Control (top kontrolü), V:Speed (hız), F:Finishing (bitiricilik). Adamınızı oynattığınız mevkiye göre adamlarınızın özelliklerini iyi ayarlayın. Herneyse, tekrar taktik yapma ekranına geri dönelim. Sahanın üzerinde topun yerini değiştirerek, adamlarınızın yerlerini ayarlayın, burada Flip On ile sol kanat ile simetrik olarak sağ tarafı da ayarlayabilirsiniz ve Save/Edit ile kaydedin. Abort ile Save etmeden çıkabilirsiniz.

Edit Custom Teams: Buradan orijinal veya daha önce kaydettiğiniz takımlarla ilgili tüm ayarları yapabilirsiniz. İstediğiniz takımı seçin daha sonra takımın oyuncu isimlerini, takım renklerini, adamların tipleri ayarlayıp daha sonra save edin. Buradaki "**Import**" seçeneğiyle asıl takımlarda da değişiklik yapabilirsiniz.

Highlights: Buradan daha evvel kaydettiğiniz maç içi tekrar görüntülerini tekrar izleyebilirsiniz.

Options: Burası gerekli ayarlamaları yapabileceğiniz menü.

Friendly: Dostluk maçı. Buradan iki kişi veya antreman maçları yapabilirsiniz.

DIY Competition: Lig, kupa veya turnuva maçları yapabileceğiniz yer. Burada tüm ayarlamaları ve tüm koşulları siz belirliyorsunuz.

Preset Competition: Bu menüden herhangi bir ülke liglerinde veya avrupa kupalarında veya dünya kupasında mücadele edebilirsiniz.

Bu menünün DIY Competitiondan farkı da zaten bütün bunların hazır olması.

Season: Herhangi bir ülkenin ligini seçerek burada bir sezon oynamak için bu menüyü kullanabilirsiniz.

Career: Burası benim en çok sevdiğim yer. Buradan isterseniz menajer, isterseniz de oyuncu-menajer olarak yeni bir kariyere başlayabilirsiniz. Bence menajer olarak oynamak da en az oyuncu olarak oynamak kadar zevkli. Burada isminizi ve soyadınızı girdikten sonra milliyetinizi seçerken bence iyi düşünün, çünkü daha ileride milli takımın başına getirilebilirsiniz ve bu da gerçekten çok zevkli ama Türkiye'yi aldıktan sonra Dünya Kupasını alamamak da bir o kadar zevksiz. (Bu arada her ne kadar sevmesem de Hakan Şükür'ü Galler maçı için buradan tebrik ederim. Aferin oğlum!. Bence bu yazıyı bitiremeyeceğim, henüz 472 kelime oldu, (inanmayanlar saysın) ve benim yaklaşık 1000-1200 kelime yazmam gerek, ben bunu 800 kelimede bitirip size oyun hakkında notlar almanız için yer bırakacağım, burayı iyi değerlendirin, maçlarla ilgili notlarınızı buraya yazın. Bu arada bu kelime muhabbeti her yazarın hayatı boyunca yazdığı yazıların en az bir tanesinde mutlaka yapmak zorunda olduğu bir geyiktir, siz sıkılmış olabilirsiniz ama bunun bir zorunluluk

Sensible World of Soccer '97

olduğunu unutmayın ve yazarı anlayışla karşılayın, sevin onu, bağrınıza basın). "OK"'i seçtikten sonra karşımıza yeni bir menü daha çıkıyor. Bunlar:

Transfers: Transferlerinizi yapabileceğiniz yer. Buradan transfer marketlerden veya istediğiniz ülkenin takımlarına giderek futbolcu transfer etmeniz mümkün.

No Job Offers: Size gelen iş tekliflerini takip edebileceğiniz yer.

Club Business: Parasal durumunuzu görebileceğiniz yer.

Play Match: Maça çıkma (çık olm, niye çıkmıyon).

Squad: Takım kadronuzu ayarlayabileceğiniz yer.

Exit: Save etmek için buradan çıkıp save menüsüne girmeniz gerekiyor.

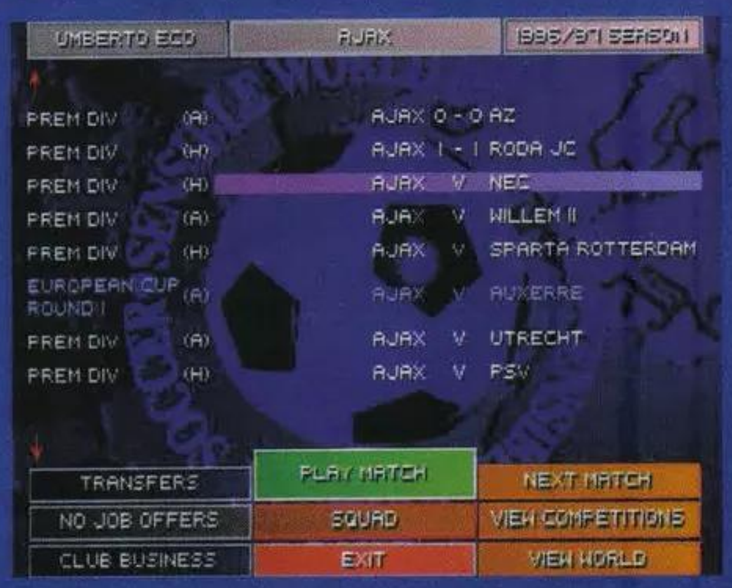
Next Match: Bir hafta sonraki maçların fikstürlerini buradan görebilirsiniz.

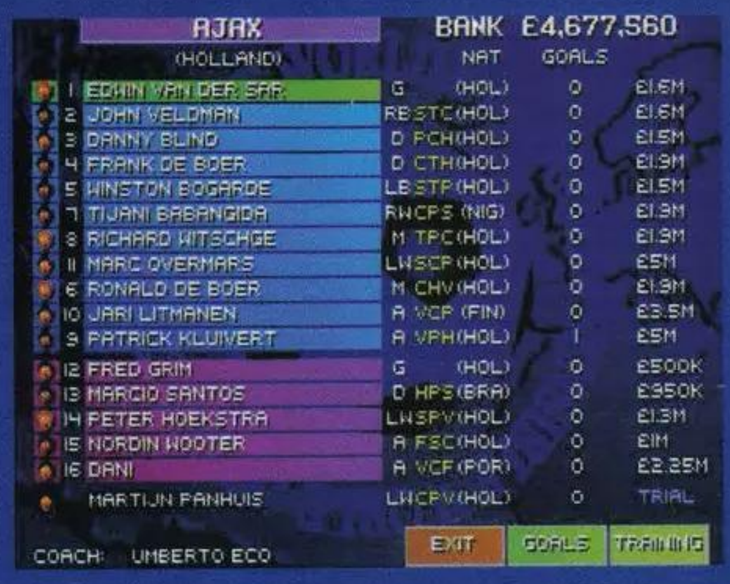
View Competitions: Buradan da lig tablosu, kupa fikstürleri ve oyuncularla ilgili tabloların olduğu bir menüye çıkarsınız.

View World: Buradan tüm dünyadaki liglerin son durumlarını takip edebilirsiniz.

Menu olarak açıklanacak daha fazla birşey yok. Zaten benim açıklamadığım yerleri de rahatlıkla çözebilirsiniz. Oyunun oynanışı ile ilgili de anlatacağım birşey olmadığı kanaatindeyim, birçoğunuz zaten Sensible'ı benden daha iyi oynuyorsunuzdur (size iltifat ettim, yok öyle birşey). Yine de bildiğiniz birkaç şeyi tekrar edeyim. Oyunu oynarken mümkün oldukça fazla paslaşarak oynayın, ayağında top alan adamın hızı düşüyor. Bu yüzden paslı oynamak önemli. Kaleye şut atarken falso verin. Terli, terli su içmeyin, karşıdan karşıya geçerken önce sola, sonra sağa, sonra tekrar sola bakın (pardon, kendimi kaybettim). Oyuncu alırken oynadığı mevki ile özelliklerinin uyuşması çok önemli. Mesela alabileceğiniz forvetin üç özelliği bitiricilik, şut ve hız (FSV) olsun, bu gerçekten önemli. Mesela Türkiye liginden bir takımı alıp oynuyorsanız sezonun başında paranızın tamamına forvete bu özelliklerde bir adam alın ve seyreyleyin cümbüşü. İnanın bence menajerlik yapmak, oyunu oynamaktan daha zevkli. Bu arada taktik değişiklik sırasında adamlarınızın yanında "X" ve "✓" işaretleri çıkıyor, bu o adamın oynadığınız taktikte oynadığı yere uyum sağlayıp sağlayamadığını gösteriyor ve bu da gerçekten çok önemli, çünkü adamınız iyi oynamazsa çok hata yapıyor ve fiyatı sürekli düşüyor. Tabi bunun tam tersi de inanılmaz iyi oluyor. Mesela 4-5-1 oynarsanız ve takımınız maçlarını kazanıyorsa, ileride tek başına oynattığınız forvetinizin fiyatı inanılmaz artıyor (zaten attığınız gollerin %95'ini bu tek forvet atacak, dolayısıyla bu çok normal). Türkiye liglerinden bir takım alırsanız size tavsiyem bu taktikle oynayın. Bu arada size ufak bir tüyo: Yeni bir taktik seçtiğinizde adamlarınızın yanında "X" işareti varsa o adamınızı iyi oynayamayacağı kesin olan (mesela kaleci) bir adamınızla değiştirin. Dolayısıyla bu iki adamınızda da "X" olacak, daha sonra da yine ikisinin yerini değiştirin. Göreceksiniz ki iki adamın da yanında da "✓" olacak, o yanında ilk "X" olan da mecburen orada iyi oynayacak (ya ben çok adiyim ya, ama bu aramızda bir sır olarak kalsın). Adamlarınızın fiyatları iyi oynasanız bile düşebilir, böyle durumlarda eğer paranız varsa aynı özelliklerde ve aynı kalitede başka bir adamla takas edin.

Yazımın başında da söylemeye çalıştığım gibi Sensible yalnızca futbol oyunu olarak görülmemeli. Menajerli kısmı da PC'lerdeki diğer menajerlik oyunlarına benzemiyor. Menajerlikten çok bir tür koçluk yaptığımız. Ama dünyanın neredeyse her türlü ülkesinden takımlarla ve futbolcularla muhatab olunabiliyor olması oldukça güzel. Koçluk yaparak takımımız dizilişini ve oyuncuların yerlerini değiştirebilmenin yanında bir de transfer olayları ile ilginebiliyoruz. Yani hem koçluk yapmak hem de maç yapmak Sensible'in en zevkli tarafı. Sensible'in kökleri Amiga'ya kadar dayandığından, Amiga'nın yüksek oynanabilirliğinden dolayı futbol oyunlarının tek ismi olan Sensible için uzun gecelerde saatlerce maç yapmaktan Ronaldo'nun kaç K (para birimi) olduğunu, Baggio'nun hangi takımdan nereye transfer olduğunu ezberlerdik. Tek başınıza da Career yaparak yalnız gecelerimizde aylar boyu süren kariyerimizde takımdan takıma transfer de olur ve oyundan asla kopmazdık. Hatta Sensible'da İskoç bir koçu (koçunuzu seçerken uyruğunu da belirliyorsunuz ya) yönetirken başarılı geçen bir kariyerlikten sonra İskoç Milli Takımına Transfer teklifi gelmiş ve Milli bir koç olmuştum. Milli koç olarak dünyanın heryerindeki İskoç futbolculardan istediklerinizi milli takıma çağırarak milli müsabakalara

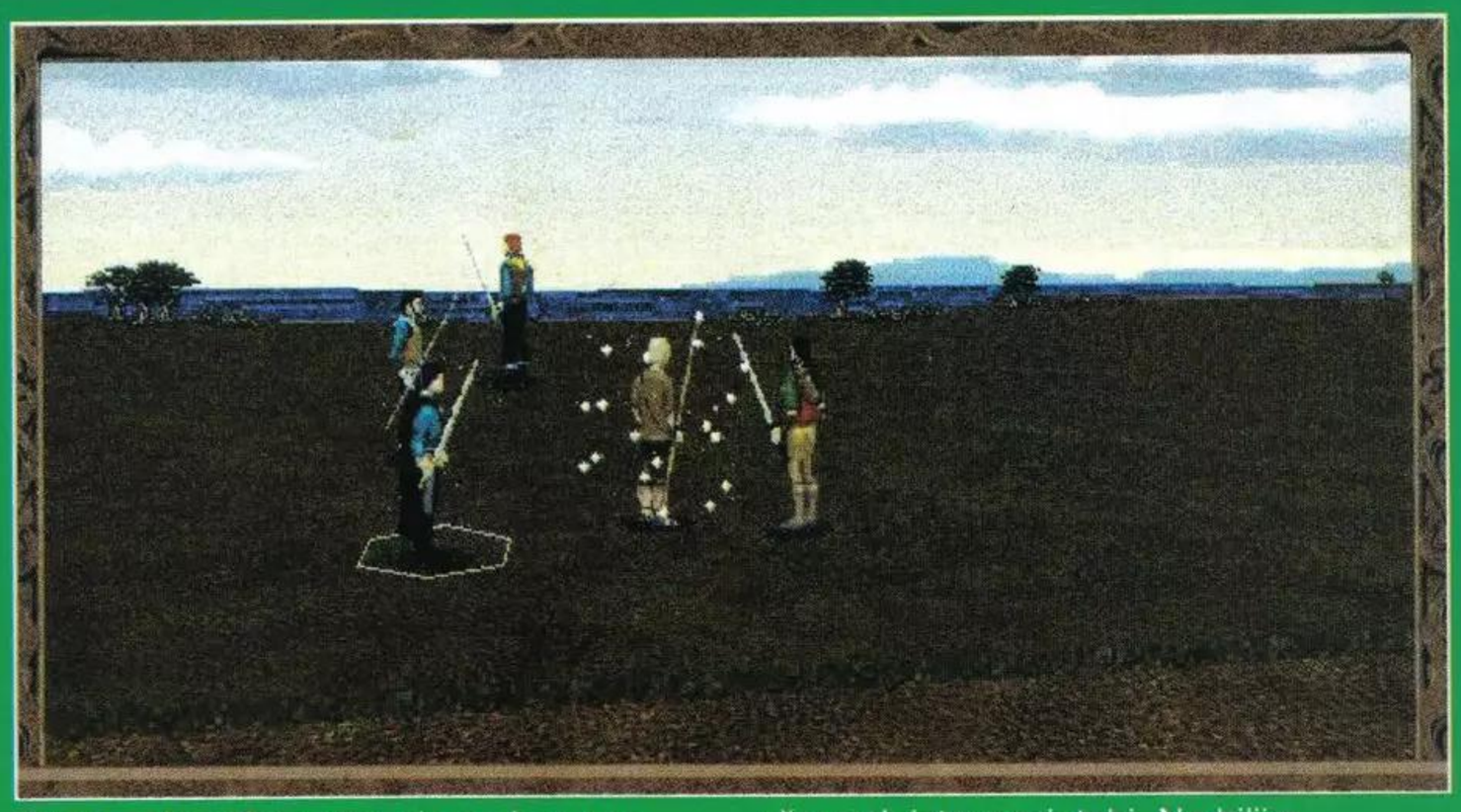




katılıyorsunuz. Yalnız milli takım olarak bir sene içinde fazla maç yapmama gibi bir dezavantaj var. Bir de Milli Takımda iken klüplerden tekllif gelmemesi birza düşündürü. PC'de de beni şaşartın bir oynanabilirliğe sahip olduğunu gördüğüm Sensible bağımlılık yapan oyun türleri hastalarının kaçırmaması gereken bir oyun.

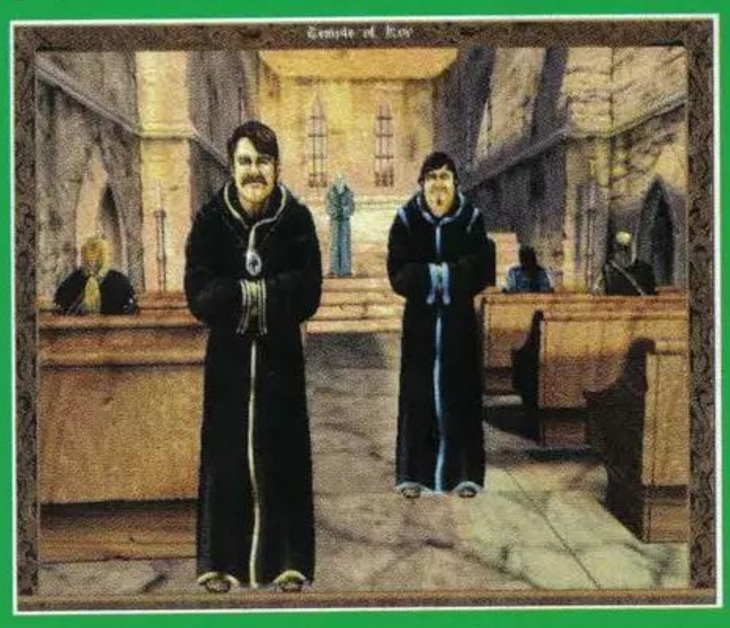
Her neyse bu aylık da bu kadar yeter, zaten oyunla ilgili anlatacak fazla bir şey yok. Bence menejerlik yapmayı ve Sensible'ı seven herkes oyunu denesin. Bu hafta çok geyik yaptım, kendimi Levent gibi hissediyorum (kendime küfür ettim). Bu haftalık da bu kadar, yetti gayrı. Kendinize iyi bakın.

☒Aykut "Bu hafta Levent gibi hissettim kendimi" Güner

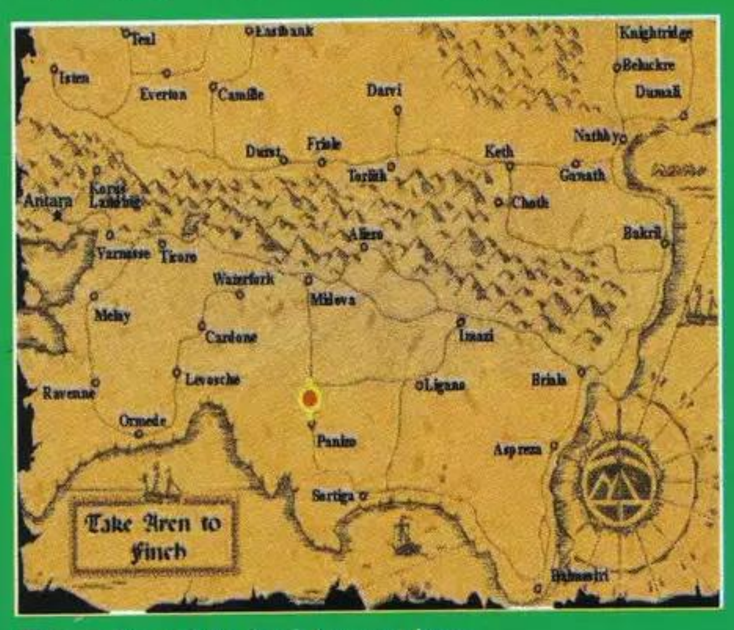


Yaz aylarında pek güzel oyun çıkmaz derken Lba 2 ve Dungeon Keeper beni şaşırtmıştı ama Betrayal In Antara'yı görünce yanılmadığımı gördüm. Sanırım Sierra da oyunun berbat olduğunu görmüş ki kışın piyasaya sürmeye korkmuş. Tabii nasıl olsa yazın fazla oyun çıkmıyor, oyun alan olursa da Sierra yapmış diye bu oyunu alır biz de zararımızı kapatırız diye düşünmüşler... Girişten anlayabileceğiniz gibi Antara tek kelimeyle kötü bir oyun. Buna iç bunaltıcı, sıkıcı, kalitesiz, adi kelimelerini de ekleyebiliriz. İsterseniz bunların nedenlerini "betrayal in antara'yı almanızı engelleyen nedenler" ya da "betrayal in antara'yı almak için ne gibi özellikleriniz olmalı" başlıkları altında inceleyelim. İlk başta İngilizce bilmeniz ve çarşaf çarşaf geyik okumaktan sıkılmamanız gerekiyor çünkü oyun öğğk dedirtecek kadar konuşma ve bir de onların iğrenç seslendirmeleri var (ben öğğk dedim ve speech'ler bana iğrenç geldi, sizi bilemem). Sonra iyi bir pentium'unuz olmalı ve oyunu alınca da "lan bu niye bu kadar yavaş çalışıyor!?" dememelisiniz. Beni de hayretler içinde bırakan olay oyunun 3A ilerleme sisteminin SSI'ın bilmem kaç sene önce çıkardığı Ravenloft 1'den çok daha kötü. Her tarafı bitmap'le kapladıkları halde ne diye bu kadar yavaş bilemiycem. Sonraa çok çok sabırlı olmalısınız. Yoksa bir şehirden bir şehire giderken sıkıntıdan tırnaklarınızı yeme, yol boyunca 30 kere aynı düşmanlarla karşılaşınca mouse'unuzu dişleme sorunları yaşayabilirsiniz. Ayrıca "bana ne, bu oyun FRP değil mi karakterlerimi kendim geliştirecem" dememelisiniz, oyun zaten yeterince sıkıcı bir de Sierra'nın uyduruk ve gereksiz karakter / büyü sistemiyle sıkılmayın. Bırakın her şey

otomatik olsun. Unutmadan 3 cd olan bu oyunun iğrenç ara demolarına da katlanabilmeniz gerekecek (tamam anlıyorum sizi, oyun eski zamanda geçtiği için herşeyi eski bir kitapta olduğu gibi anlatmak istemişsiniz ama bu eski kitaplarda iğrenç resimler olur anlamına gelmiyor ki....). İyi yön mü? Eeee aslında bir tane var (ama oyunu oynayınca onunda kötü bir yön olduğunu göreceksiniz). Oyun bayağı uzun (özellikle yavaş yürüme ve bol combat sayesinde), ana görevlerin dışında bir sürü ara görevler var. Oyun içi çizimleri hoş (bir de adamlar konuşurken ağızları hareket etse, hadi o olmadı konuşmanın durumuna göre yüz ifadeleri falan değişse?... iyi siz bilirsiniz...). Müzikler iğrenç, atmosfer vermesi gereken ses efektleri daha çok ses kısmaya zorluyor - ha? İyi yönler mi diyordum? Pardon, eeee bi de 16 MB istiyor, sanki birşeyi varmış gibi, tamam haklısınız iyi yönler, bi saniye eeee... Neyse biz oyunun çözümüne geçelim. Zaten başta İngilizce konusunda anlaştığımıza göre oyun sağ tuşla herşeyi açıklıyor bir de benim burada yarım saat yazmama gerek yok (zaten yer de yok). Dediğim gibi herşeyi easy ve otomatik yaparsanız daha rahat olur gibime geliyor



ama yine de ben yapıcam diyorsanız **antara.hlp** dosyası size yol gösterir. Benim anlatmak istediğim tek şey ölüm olayı. Bir kere oyunda karakterlerin tek tek ölmesi yok. Eğer bir combat'ta herkes etkisiz kalırsa oyun bitiyor. Combat sırasında tüm enerjiniz biterse o combatta etkisiz kalıyorsunuz. Ve combattan sonra ya çok uzun süre **rest** yapmalısınız ya da iyileşmek için başka bir yol bulmalısınız. Bu süre içerisinde özellikler ekranında yanınızda "1" gözükür. Bu durumdayken hiçbir şeyi doğru düzgün yapamazsınız.



Biraz karakterleri tanıyalım:
William Escobar: Partini lideri, esas "oğlan". Savaşçı, evi Panizo'da (hani, belki bilmek istersiniz diye düşündüm). Esas oğlan maceranın başında evine bir uğramak isteyecek tabi. Ne biliim, yıkanacak, üstünü değiştirecek, ev ahalisine "ben gidiyom, gidip de dönemek var diyecek"...
Aren Cordelaine: Partinin bir üyesi!? Çok pis büyü yapar (sonra). Bir de combat'larda ilk o ölür. Çelimsizdir kendileri biraz. Bunun evi Briala'da, ne alakaysa şimdi.
Kaelyn Usher: Briala'da zorla grubunuza giren bir karı (aynı zamanda çok kibarımdır ama herkesler bilir bütün karılar gibi o da manyak). Okçu falan. Balmestri'ye hayvan derisi satmaya gidiyordu (Hayvan düşmanı kaltak (aman aman diim)!). Bir grup kötü niyetli herif tarafından şeedildi ee şey işte eee.....Ayrıca evini söylemiyorum.
Gregor: William'ın partneriydi. -di diyorum çünkü oyunun başında öldü. William da o kadar üzüldü ki ilk işi adamın üzerindeki şeyleri almak oldu. Son sözleri "The Consort... ııhh..." oldu. Evinden size ne?
Şimdi nerede ne bulunur listesi ve birkaç şehiri verebiliyorum:
Briala Shop: Senwater, bucket, shovel, rope, torches, hammer, wheatstone.
Han: Yemek ve oda bedava.
Aspreza Shop: Leather armor, shield, Steadfast Tonic&Harding Fluid.
Han: Sadece yemek. Dışarda biryere kıvrılırsınız artık.
Balmestri Shop: Sword, senwater, shadowmilk, whetstone.
Han: Yemek ve oda. Kebap yani.
Sortiga Shop: Herb powder, drum, nudberries, senwater, fidali leaves, rope.
Han: yemek, oda, şarap dahil tam pansiyon, sudan ucuz. Su çok pahalı anlayacağınız.
Ligano Shop: Teadfast tonic, shadowmilk, yelloweye, halders brew, ring of rangers, sapphire shieldstone, optics primer, dervish disk.
Han: yemek ve oda.
Imazi Shop: leather, hammer, sword, staff. En uygun fiyatlarla, burda, gel geeeel!! **Han:** fiks menü: yemek + oda (bi de su (tamam tamam şarap da olur)).
Aliero Shop: senwater, pick axe, bees wax, torch, lockpicks, rope, shovel, whetstone.
Han: Yalnızca yemek kaldı, ey yolcu!
Panizio Shop: chain mail, shield, hardening fluid, oil, hammer. Cadman's Memoir, Carlith's Mating Rituals.
Han: fiks menü, limitsiz yerli içki.

Midova Shop: armor, drums, rope.
Han: Buralarda alkol alanları sevmezler dostum. **Npc Shop:** Peerless Imports, Paolo Verazza (Quest NPC). **NPC SHOP:** Money Lender, Antoni Octomont (Quest NPC).
Waterfork Shop: senwater, herb powder, razorcup nector, nudberries, fidali leaves.
Han: Yediğin önünde yemediğin arkanda. "Power"'ların temple'ları de var tabi etrafta
Kor: Aspreza, West of Levosche, South of Burlen, East of Torlith, North of Havesly.
Henne: Ligano, Ticoro, Durst.
Senaedrin: East of Cardone, Isten, Grandeur, Knightridge.
Bölümlerde ana görevin dışında insanlarla konuşarak bulacağınız ara görevler var. Bunları yapmasanız da bölümü biterebilirsiniz ama bunlar karakterlerinizin gelişmesi için yararlı olur. Bu ara görevlerin çözümünü yazarken başına (sayı) yazıcam...
CHAPTER 1: İlk bölümdeki amacınız Aren'ı William'ın Panizo'daki evine götürmek ve oranın mage'i ile görüşmesini sağlamak. (1) Balmestri Inn'de ki Mattai Brunia ile konuşun. Imazi'deki Lord Garson ile konuşun. Sonra Sortiga'ya gidip herkese hal ve hatır sorun. Sortiga'nın yakınındaki ormana gidip (şehrin kuzeyinde) cadıyı bulun ve şehir meydanına getirip yakın. Yok vazgeçtim, siz en iyisi konuşup mendil alın. Lord Garson'a gidip mendili verin o da size Burnia's Farm ile ilgili bişi versin (merak yaptım size). Balmestri Inn'deki Çiftçi Burnia (deminki farm'ın farmer'ı oluyor) ile konuşun ve o bişiiyi verin (çatlayın meraktan söylemiycem). Imazi'de Burnia'yı çiftliğinde görün. Oradan çıkıp Ligano'nun güneyindeki temple of henna'ya (bana ne büyük harfle yazmıycam tanımıyom ben öyle bir "power") gidin. 125 gold'a (para birimini unuttum idare ediverin) bless olun (aslında gidin Mystra'ya sizi bedavaya bless etsin. O zaten önüne geleni bless ediyor. Hatta şansınız varsa chosen one bile olabilirsiniz. Hatta IO'ya (yoksa AO'muydu!?) gidin tanrı bile olabilirsiniz!!!). Farm'a geri dönün ve siyah alanın ortasındaki staff of nightmares'ı dışarı atın. Madene girip 3 grup kötü adamı bulup öldürün. Burnia ile sohbet edin...(2) Imazi'nin kuzeybatı yolunun üzerinde Senaedrin

Merhumları Nasıl Bilirdiniz?

Yakışıklı çocuktu. Köyün masum atmosferinden kopup, lanet bir dünyaya adım attığında, yaşama şansının mezardaki bir ölüden daha fazla olmayacağını söylemediler ona. Yakışıklılığın verdiği avantajı güzel kızların bilinmeyen labirentlerinde kullanmak rken, leş kokulu yeraltı labirentlerini tercih etti salak. Topoş olduğuna dair söylentiler varmış bi de...

Erkeklerin bile başa çıkamadığı bir dünya da senin ne işin var eksik etek diyesi geliyor insanın. Neyi, kime kanıtlamaya çalışıyorsun ki? Sen gizli labirentlerini yukardaki Delikanlıya açma, kendini sakla, kaç, sonra da arkasından ağla. Kadın işte. Şimdi hem hayatından, hem de kutsal hazinesinden oldu?

Saçı sarkıtmışsın yandan karizma olsun diye ama sökermi elin canavarlarına? Genç yaşında olmasan 'geber, iyi oldu' diycem, neyse. Hem sen bi de hırsızdın değil mi? Ondan çal, bundan çırp, yanına kalacağınımı sandın? Çarptı işte muhtelif anrılar seni. Şimdi söyle bakalım 'Nasıl olacak bu işler?'

Sisters var. Onlara 24 food rations verin ki Aspreza'ya zamanında yetişip köyü kurtarsınlar böylece ödül olarak bedavaya zırh ve silahlarımızı yaptıralım. Canınız sıkılınca (ki burada daha çok sıkılacak) haritadan Panizo'ya gidip bölümü bitirin...
CHAPTER 2: Aren'ı Mage Finch'e götürüp Ticoro'ya "The Consort"'a yardım etmeye gidin. Önce Mage'i Midova Şehrinin kuzeyinde bulunuyor. Finch'in yakınlarında bir yerde bulunan sandıktan "Contuso Family Scroll"'u alın. Midova'da ki Paolo Verazza's Peerless Imports'a gidip çay ısmarlayın. 1 hafta bekleyin ve dükkanın soyulup çayın da çalındığını görün (ay ne kilişe...). Midova'da Antoni Octomont'u bulup konuşun. Verdiği görev (?) üzerine Ligano'dan Sortiga'ya giden yolda Enkudi'yi bulun ve gem'lerini alın. Rod'u alın ve Montari Cave gidip (Balmestri & Sortiga arasında) mağaranın içindeki derede rod'u kullanın. Hazır gelmişken Chee ile iki çift laf edin. Size içini döksün. Antoni'ye gidip (Midova) gem'lerini verin. En sonunda Paolo'dan çayımızı alıp Finch'e veriyoruz (arrrgghhh!!!). Finch'le muhabbet falan...Hadin Ticoro'yha gidek. Normal yol tıkalı olduğu için Panizo'nun kuzeyindeki dağ yolundan gidin. Bişey yapın işte herşeyi bana sormayın. Waterfork'a gidip Fidali yapraklarıyla hasta çocuğu iyi edin. Midova yakınlarında bulduğunuz sandıktan çıkan "Contuso Family Scroll"'u Marnia Contuso'ya verin. Köyün çevresindeki bütün Maslith'leri öldürün. Balıkçıdan da Henne'nin Horn'unu alın. Cardone'daki Mage Chilbain'le konuşun ve Ravenne'deki çocuktan bilmecenin cevabını öğrenip Mage'e söyleyin. Size saldıracak. Öldürüp Shadowring'i alın. Cardone'un kuzeybatısındaki canavarı, (beast?) nudberry root ile food package'i karıştırarak yaptığınız ilaçla iyileştirin. Artık Grrrlf'ler size saldırmıycak. Melay'daki herkesle konuşun ve Gunther Yup'la ikinci kez konuşun. Köyün kuyusunda kovayı kullanıp Torchite Gem alın. Gunther'e gem'i verin (Diamond shieldstone aldınız). Ticoro'ya gidip bölüm bitsin...
CHAPTER 3: Ticoro'ya gelince Raal'la tanışın. Sonra Lord Sheffbilmemne ile diyalog kurun. Sonra Henne's shadow inn'e gidin. Aren'ın eski arkadaşı Scott Gratisi'yi görün ve bir odanız olsun (bu şehirde başka yerde rest edemiyorsunuz). Guardhouse'daki guard'la konuşun. Sonra kilitli kapıya bakın. Locksmith'e gidin & konuşun. Torrance P. ile muhabbet falan, sonra locksmith'e gidip aralarını yapıp anahtarı alın. Sonra kilitli olan Ramparts kapısını açın ve merdivenlerden yukarı sonra sağa gidip. Deliği bulduğunuzda guard'ları dinleyin. Şehirde işlerinizi bitirince Green & White Inn'e gidin. Masanın başındaki adamla konuşun ve Henne's Inn'e gidip Inn Keeper'la konuşup bu lanet bölümü de bitirin.
CHAPTER 4: Uyurken hapse atılıyorsunuz sonra arkadaşınız kurtarıyor geyiklerinden sonra Varnasse'ye gidin. Smithy'le, kadınla ve Naomi'yle (Naomi Campbell değil maalesef) konuşun. Korus Landing'e gidin. Jaeger Forest Meister'la konuşun (peyniiirrr). Dağ yolundan Isten'e doğru giderken puzzle'lı sandıklar bulun (aman ne eğlenceli). Bunların birinde ticket var. Ayrıca yolda üzerinde mektuplar olan ölü bir adam bulacaksınız. Isten'da temple of senaedrin'e (bunu daha önce tartışmıştık sanırım) gidin. Alethea'nın mektuplarını rahibe verin. Ben Stafford'la konuşun ve kağıtları okuyun.

BETRAYAL IN ANTARA

Mage Darvosten'la konuşun. Eğer Ticket'ları alamadıysanız Inn'de Lord Lighton'la kart oynayın. Amphitheater (Isten'ın kuzeyinde) Maria Liana ile iki üç beş laf edin. Temple of henne'e gidin (Durst'ta). Bless edildikten sonra Jiana ile konuşabilirsiniz. Ticoro'da Reverened Hand'i bulun. Ravenn'e gidin (Melay'ın güneyinde), Naku ile konuşun.. . Simon'u Ravenne'deki evinde basın. Bu arada onlar size basıcak. Yani demek istiyorum ki Lord Cavebilmemnenin askerleri size saldıracak. Siz de onları öldürüp bulduğunuz notu okutacak ve Simon'a gideceksiniz. Ama Simon artık Levosch'ta yani oraya gidin. Ravenne'e gidip bahçeyi araştırın. Talisman'ı bulun. Ticoro'nun kuzeyindeki Shepard's Headquarters'a gidin ve madalyona bakın. Madalyonu kapıya takın ve madalyondaki resme göre puzzle'ı çözün (ne puzzle'ı yaa, nerden de ıktı bu puzzle başımıza, daha doğrusu başınıza, ehhe). Shepard's cave'e girin bu salak bölüm de bitsin...

CHAPTER 5: Kaelyn'ın babasını bulcaz. Darvi'nin kuzeyinden gidin ve "baba" ile karşılaşın. Darvi'nin kuzeyindeki eve gidin ve babanın notunu bulun. Kuzeye giderkene mağarayı araştırın ama sakın mavi görünüşlü spectre'lere dalaşmayın, ölüverirsiniz. Kuzeydeki büyük gölün yakınlarındaki mağaraya girin ve baba ile konuşun (sabır sabır yağ sabır). Ona silahlarınızı enchant ettirin ki wraith'leri öldürebilesiniz. Wraith katlettikten sonra (Şimdi ÖYS olmasaydı Eylül'de Wraith oynuyor olacaktım uhuhuhu) baba ile konuşun (Ehuheeheuh). Bu da bittiiii....

CHAPTER 6: Shepard's cave'desiniz ve puzzle'lı sandıktan glass tube alacaksınız. Mağarada dolaşırken üzerinde resim olan duvarın yanındaki mumla glass tube kullanın. Resmin üzerinde beliren düğmelere basınca yeni yerler açılacak (aman ne iyi, oyun ne zaman bitiyor). Kuzeydoğu taraflarında Gar Warren'ı bulun. Gar'dan sonra Shepardsent geliyor combat falan oluyor vee Gar'ın kaçtığı secret'tan biz de tüyüyoruz. Torlith'in batısında Grf.. sizi köprüde karşılayacak. Kuzeyde bataklığın yakınlarında mercenaries'le karşılaşacaksınız. Sizinle konuşmayacaklar sizde boşverin. Torlith'in doğusundaki bataklıkta bir büyücü var. Ona grounding wire verin o da size staff versin böylece bataklığı dondurabilelim. Khorus Bale'le konuşun (Ganath'ta). William'ın Haldor's Brew potion'ı içmesi gerekebilir. Choth'daki Lokath'la konuşun. Imazi'deki Birge ile konuşup ona Lokath'ın notunu verin. Deliğe clickleyin (tünel) . Chee ile konuşun (Montari lideri, Sortiga'nın doğusundaki Montari mağarasında). Birge ile tekrar konuşun ve tekrar Lokath'a (Choth) gidin (uhuhuhu). Lokath'la konuşup notu verin. Şimdi de Kahleth'e gidecez o da Imazi'de!! Eheheh şaka yaptım, Kahleth Choth'un güneyinde çadırların ortasında. Kahleth'e mektubu verin. Adamın dediklerine bakmayın siz Torlith'in kuzeyindeki bataklığın yayındaki köprüde mercenary men'leri bulun. Onlara swamp... potions'ları verin ve çadıra girin.....

CHAPTER 7: Şimcik William ve Aren'ı arıcaz. Batıya doğru gidip Isten & Durst arasındaki köprünün yanmış olduğunu görüp kuzeyden Camille'ya gidin. Batıda Eastbank'a giden köprüdekileri dövün. Aslında Eastbank'ta yaşayan bir mage'de size yardımcı olabilir. Everton'da bir çocukla tanışacaksınız ve böylece Antara'ya gittiklerini öğreneceksiniz. Isten'ın güneyinde William, Aren ve the Consort'u bulacaksınız. Kaelyn & Raal birkaç tuzak kursalar iyi olur (yağ ve ipi kullanarak), sonra bunları değişik gruplardaki mencharcenaries'le kullanın. Sonra ver elini Antara...

CHAPTER 8: Nathby'e doğru gidin. Beluckre'daki Misha'yla konuşun. Beluckre shop'taki adama sencream yaptırın bunun için ona fatty meat, senwater ve fidali leaves vereceksiniz. Misha'ya sencream'ı verin. Anahtarı alın. Havesly'e gidin. Burada herkes'le konuşun. Lighthouse'daki gizli geçide bakın. Hancıya anahtarı verip Gregor'un odasını inceleyin. Sonra da Lord Stezartzurt'un kalesine gidin.... Bittt-medi..

CHAPTER 9: Dokuzuncu chapter'a kadar kör topal geldik, ben geldim de siz de gelebildiniz umarım. Nasıl geldiniz, başladık bir kere, 3 Cd'ye bastırdıkta parayı, demek ki bitireceez bu oyunu diye diye geldiniz. Son bölümde amaç Sheffields ile konuşmak. Bundan sonra ben huzurlarınızdan hide in shadows yaparak kaçıyorum. Artık bi zahmet bitirin oyunu. Ama GameShow'un sorumlu bir yazarı olarak bir iki ipucu da vermeden edemeyeceğim:

1) Bryce'nin dükkanını kalenin arkasındaki dağlara bir keşif gezisi düzenleyerek bulabilirsiniz.

2) Bryce'in laboratuarında da işiniz bayağı zor: Pot'un içine gerekli malzemeleri doğru sıra ile koymalısınız.

İngilizce bilmeniz konusunda anlaştığımıza göre size ipucu da vereyim:

1) S.; 2) N.; 3) T.F.; 4) T.D.; 5)H.F.

Lanet oyun bitti işte... Unutmadan bu lanet ve de iğrenç oyundan çabuk bir şekilde kurtulmak için (eğer alma gafletine düştüyseniz) bazı cheat kodları var. Bunları yazmak için **CTRL+SHIFT+Z**'ye aynı anda basın ve çıkan kutuya cheat kodunu yazın ve enter'da basın. Cheat kodları ise here (ingilizce biliyoruz ya, bokunu çıkaralım hemen) burda yani:

Ask a glass of water: Grubu bölümün başladığı yere teleport eder.

Some call me tim: Combat sırasında gökten yıldırım düşer ve bütün düşmanlar 1000 yiyip ölür.

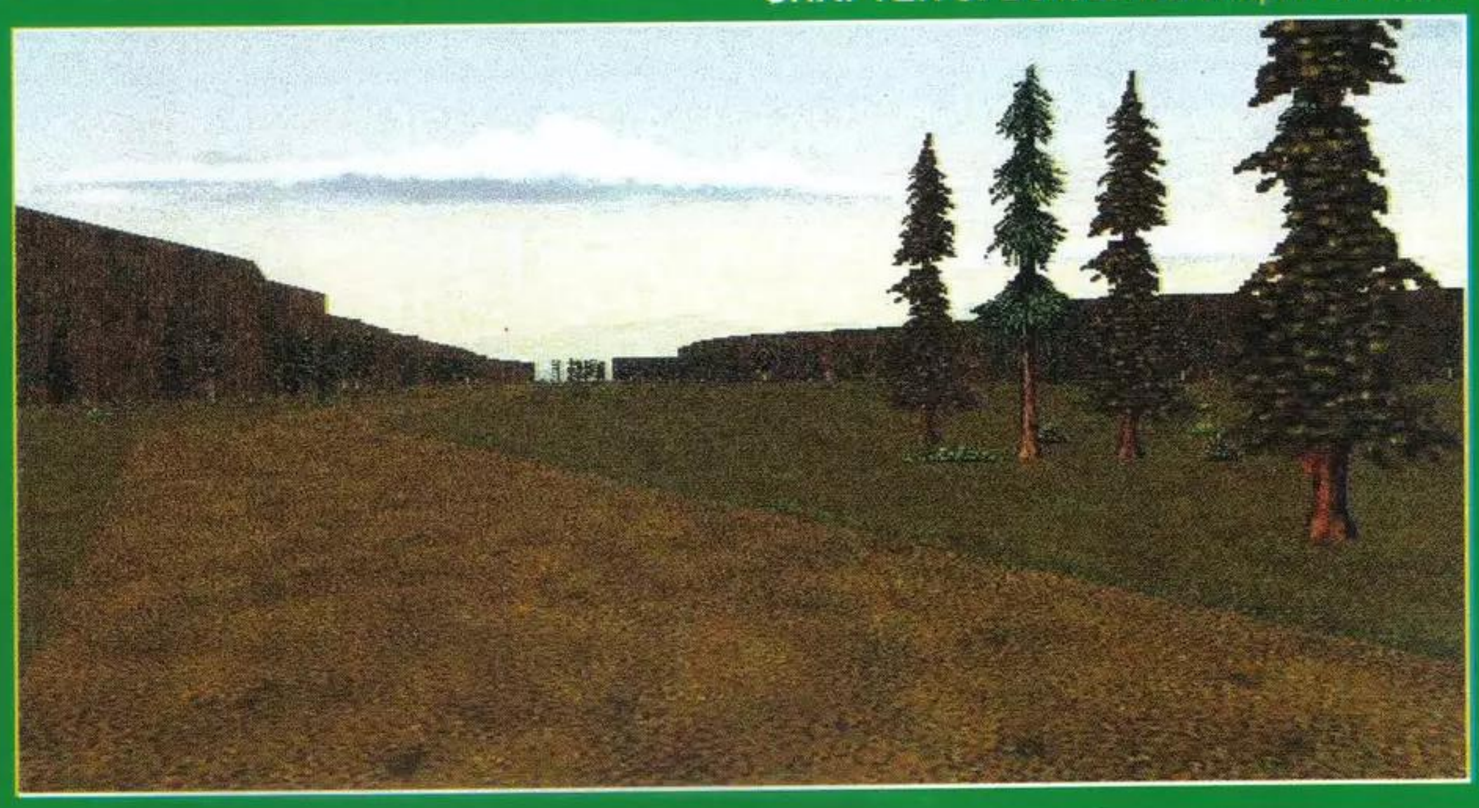
Gotta have magic: Salak Aren bir anda bütün büyülerine kavuşur.

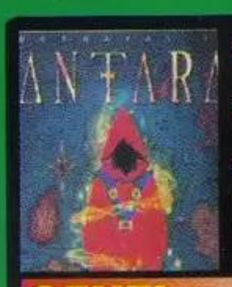
Why am I so dull: Bütün özellikleriniz max. olur.

Man does my leg hurt: Bütün grup iyileşir.

Kendinize bir iyilik yapın bu oyunu alacağınıza gidin Beholder serisini baştan oynayıp bitirin çok daha fazla eğlenirsiniz. Darksun serisi de çok güzeldi. Bu arada geçenlerde bir okur Darksun serisine çamur atmıştı. Ben meşgul olduğum için Lalali-Puy, Hamanu ve Nibenay'ı arkadaşı "ikna" etmeleri için gönderdim onlar da yetmezse Dregoth'u gönderirim. Aslında ben de istemezdim son yazım böyle iğrenç bir oyun olsun diye ama ne yapalım kader işte... Yazıyı fazla ayrıntısız, hatta kötü bulunlar olursa bunun doğrudan Betrayal In Antara ile ilişkisi olduğunu söyleyim. İsterseniz son yazımın bu değil de X-Men olduğunu varsayalım çünkü onun yazısı da sayfası da çok güzel olmuştu. Bu arada yarım saattir anlatmaya çalıştığım gibi bu benim son yazım. 10 ay kadar bir süre sizinle olamıycam. Tahmin edin bakalım bu nedir? Ö ile başlıyor S ile bitiyor ortasında Y var ve üç harf.... Ne diyim Sune bana sabır versin.... 10 ay sonra görüşme üzere.... Praise you Tymora (sınavda ihtiyacım olacak!)...

Efe "turtle" Mumoğlu





FİRMA: SIERRA
TÜR: FRP
SİSTEM: PENTIUM 100, 16 MB RAM, 3 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %65

GÜRCOM

Nişantaşı şubesi ile hizmetinizde

Introductory Set

Fallen Empires, Chronicles, Homelands

Ice Age, 4th Edition, 5th Edition

Mirage, Visions, Weatherlight, Portal

InQuest

Duelist

Scrye

Collectors Alb

Deck Protectoi

Hologram Page

Gift Pack

Boosters and Starters

MAGIC The Gathering

Bilgisayar

Pentium 133-166-200-233, Pentium 166MMX-200MMX, Pentium Pro 200, Pentium II. Yan ürünler memory, CD-ROM, Ensonique Sound Scape, Sound Blaster.

Printer

HP Desk Jet, HP Laser Jet, HP Plotter, HP Scanner, OKI Dot Matrix, Panasonic Printer, Star Printer.

Web & Internet Hizmetleri

Internet sayfa tasarımı ve yazımı, Internet danışmanığı, Internet Server & Mail Server sistemleri kurulum hizmetleri, Database ilişkili sayfa tasarımı.

Network Hizmetleri

Microsoft Windows NT, Exchange Server ve diğer Server ürünlerin kurulum desteği, Novell kurulumu ve desteği, Network kurulumu için Ethernet kartları ve Hub'lar.

CD-ROM Oyunları

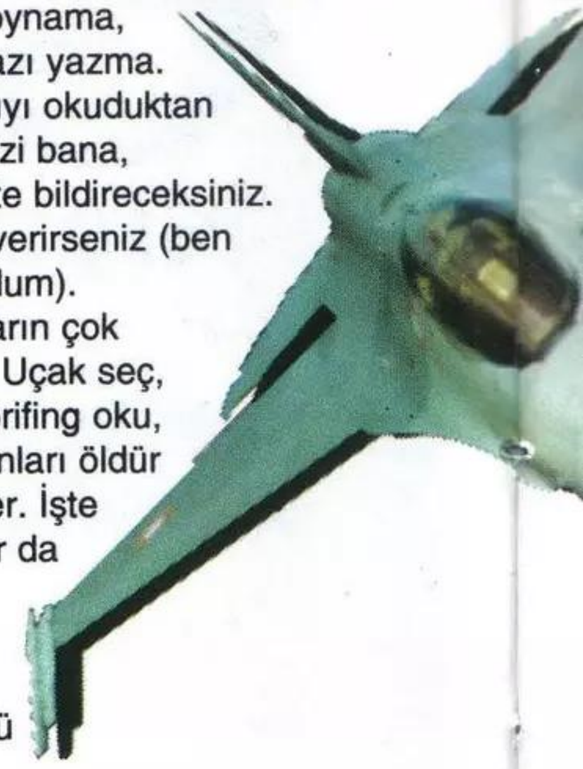
X-COM 3
Betrayal in Antara
Redneck Rampage
Dungeon Keeper
Arkania III
Premier Manager 97
Team Hospitol
Carmageddon
Perfect Weapon
Estatica II
Tie Fighter Gold Edition
.....

GÜRCOM Bilgisayar Sistemleri ve Malzemeleri San. Tic. Ltd. Şti.
Merkez: Halaskargazi cd. Teyyareci Fehmi Bey sk. No.21
Osmanbey / İstanbul Tel: 0212-246 4030 Tel-Fax:0212-246 0339
Şube: Rumeli cd. Itır stock. No.3 Nişantaşı / İstanbul Tel: 0212-247 2490
E-Mail:gurg@alka.com.tr

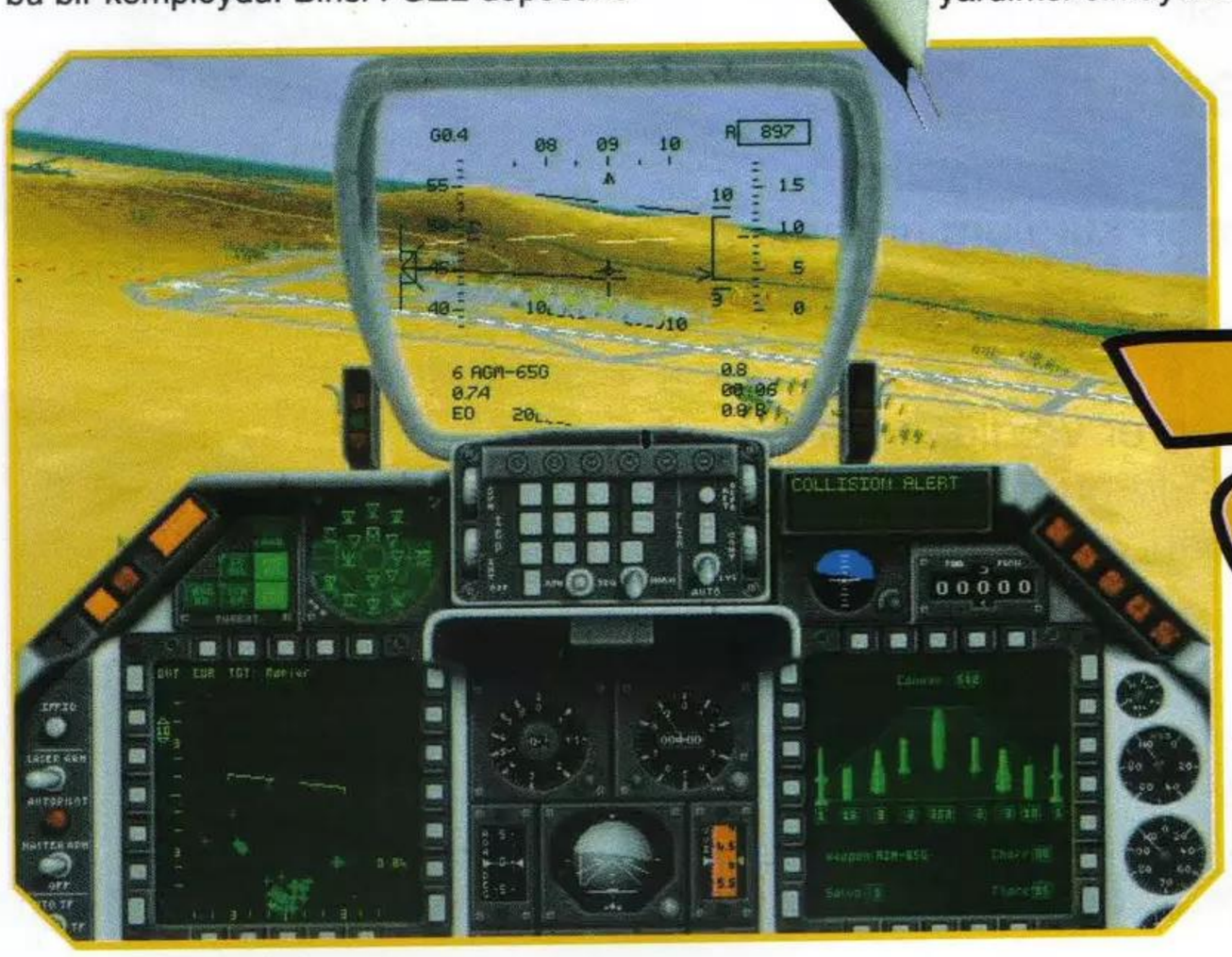
F-16 FIGHTING

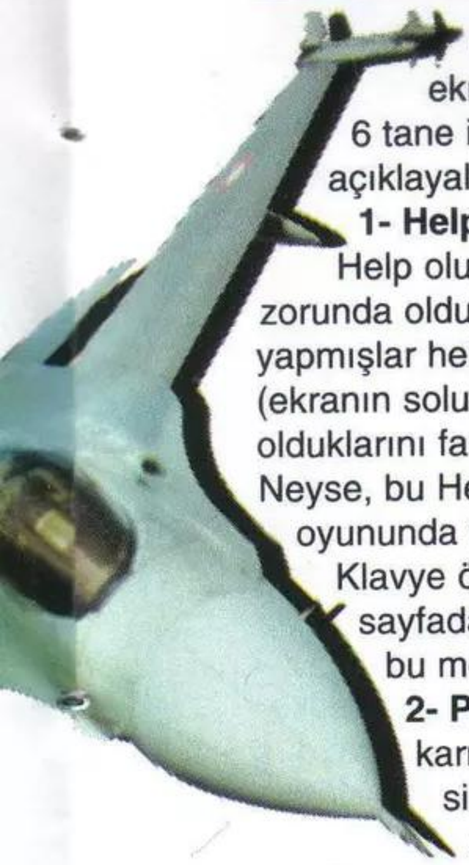
Bir gece uçuşu. Kore'deyiz. Gizli bir istihbarat üzerine Takım halinde 'Laser Beam'leri insanlığın başına bela olmadan yok etmek için karanlık gökyüzü ve ışıl ışıl yanan yıldızların altında, tıpkı katil bir balina gibi sinsice düşman hattına yaklaşıyoruz. Kod ismimiz 'Çelik Balinalar'. Brifingde de gösterildiği gibi rotamız bizi yaklaşık 15 dakika sonra düşman hattına sokacak. Global Barış'ın yılmaz savunucuları olan bizler, biraz sonra kötü niyetli pisliklerin üstüne ateş, kin, gazap ve nefretten oluşan çelik bir cehennem topu gönderecek olmanın heyecanı içindeyiz. Barışı tehdit eden her tehlikeli unsur, tarafımızdan "yok edilip varolmamanın karanlık boşluğuna yuvarlanmaya mecburdur" ana felsefemiz. Telsizlerimizden gelen yok etmenin çoşku dolu sesleri bize tetikte olmamızı emrediyor. Yıllardır beraber uçmanın verdiği bir alışkanlıkla asla aksamayan gelişmiş ördek taktiğini uygulamaya geçiyoruz. Önde Holy Editör. Sanki uçağıyla sevişiyormuş gibi, aynı anda bizlere zevk veren bir yumuşaklıkta uçmakla beraber, diğer yandan düşman için kesinlikle tehditkar olabilen bir uçuş stili var. Silahları ay ve yıldızların ışığı altında ne kadar da güzel parıldıyor. Hemen arkasından MEG ve Ben uysal bir köpek gibi Holy Editörü takip ediyoruz. Aramızdaki mesafenin ne bir fazla ne bir eksik olmasına dikkat ederek. Takım arasındaki saygı ve dayanışmanın en güzel örneğini sergiliyoruz bu güzel yaz gecesinde. Aynı şekilde bizim arkamızda Engin Abla ve Şahin de bu takım ruhunun tüm gereklerini yerine getiriyorlar. Biraz sonra ışık kaynağı olarak sadece Ay ve Yıldızların yer aldığı bu kartpostal manzaraya sevgili bombalarımızın parlak ve yakıcı ışığı da eklenecek. Bizim ışığımız. Tüm kötülük dolu ruhları sonsuza kadar aydınlatan kutsal ışığımız. Fakat o da ne? Aman tanrım olamaz! Takımın tüm kokpitleri aynı dehşet sesle sarsılmaya başladı. Yo yo olamaz? Bu olmamalıydı. Böyle bir komplonun kurbanı olamazdık biz. Evet bu bir komployduy. Birisi FUEL deposunu

yarıya kadar doldurmuş ve bizi kendi kaderimizle baş başa bırakmayı istemiş olmalıydı. Yukarda gözümüz kamaşmış olarak yok etmeye giderken, böyle bir ölümü bize reva gören hangi alçak olabilirdi? Ama hayır, korkunun bizi pençeleri arasında parçalamasına izin veremezdik. Kollektif bir kararla hepimiz aynı anda Eject yapıp kurtulacaktık bu kabustan. 3...2...1...Eject... Ne ejekti? Ne kurtulması? Bozuktu, bozuk. O da hain bir alçak tarafından devreden çıkarılmıştı. İşte şimdi yok etmek üzerine kurulmuş hayatımızın bize karşı işleyişine tanık olacaktık. Holy Editör salya sümük ağlıyor, MEG susuyor, Şahin son küfürlerini ediyor, Engin Abla da ölümden çılgıncasına korkan bir kadının tüm karakterini şu son birkaç saniyede başarıyla icra ediyordu. Bense çelikten mezarımın hangi coğrafi kırıntıda olması gerektiğini tartışıyordum kafamda. Son duyduğum Holy Editörün çığlığı, son gördüğüm de parlak ve yakıcı ışık oldu... Hesapta bundan sonra oyun açıklamayacaktım. Bu ay GameShow patladı ya (kelimeyi gerçek anlamında almayın sakın, bu bizim aramızda bir parola), şak hıyar holy editörden bir telefon ve mezardan gelen bir ses: "Olm Polat, buraya gel oyun yazacaksın". "ne oyunu lan hayatta yazmam, sıkılıyorum, git başımdan". Mezarda ki ses: "Nasıııı, yazmayacak mısın?". "Hayır, oyun yazmak istemiyom". Mezardaki ses devam ediyor: "Ne yani bütün yaarlarımız tatilde ve bu zor günümüzde bize yardımcı olmayacaksın ha?". Vicdanıma yapılan bu kasıtlı harekete kayıtsız kalamıyorum tabii. Ne yapalım öyle veya böyle açıklayacağız bu oyunu. İşte yapılması gereken tüm fedakarlıkların karşılığını görüyorsunuz bu sayfalarda. Acil oyun oynama, acil not alma ve acil yazı yazma. Tekrarlıyorum. Bu yazıyı okuduktan sonraki memnuniyetinizi bana, şikayetlerinizi de şirkete bildireceksiniz. Şimdi başlayalım izin verirseniz (ben başladığımızı sanıyordum).



Walla bu Simulasyonların çok afedersiniz boku çıktı. Uçak seç, silah seç, görev seç, brifing oku, uç, geberesice düşmanları öldür veya yere çakılıp geber. İşte hepsi bu. Programcılar da varolan bu monotonluğu, ancak parası bol olanların oynayabileceği bir sürü gelişmiş teknik ayrıntı katarak (Texture, Environment, Special Effects, Işık oyunları falan gibi) gidermeye çalışıyorlar. Önceden ne kadar mutluydum ben kutu kutu, texture'sız vektörlerimle. Amiga da gece gündüz F-29, F-15, Falcon, F-18 Interceptor oynardım. Her haliyle beni tatmin ederdi bu oyunlar. Şimdi bol renkli riıl-taym teksçırmış, yok bulutmuş, ışık efektleriymiş hiç de etkilemiyo beni. Hem siz de farkında mısınız simulasyonların ekranda artık hiçbir tat vermediğinin. Koskoca 50 milyon dolarlık uçak uçurduğunuz siz de herhangi bir gerçeklik duygusu yaratıyor mu? Fena mı olur şu güzelim simulasyon oyunlarını Virtual Reality oynasak? Kaskları taksak, kokpiti ve çevreyi hissetsek, hız duygumuzu tatmin etsek? Ah ah ne zaman gelecek o teknoloji. Neyse çok değerli simulasyon eleştirimi başka bir zamana ve yere (Overdose'a mesela he he he. Bakın aklıma geldi: Mektup yazın, mektup) bırakarak F-16 Fighting Falcon yazısının kısır ilerleyişine bırakıyorum kendimi (yanlış cümle mi kurduk?).
Uyarıyorum: Yazının bundan sonraki kısmı oyun hakkında gerekli bilgilerden ve çok fena kusmuk ikon açıklamalarından oluşmaktadır. Aslında bana kalsa burada oturur çok güzel muhabbet yaparım ama biraz önce Hıyar Holy Editör'ü çok fena kızdırdığım için bana kötü kötü bakıyor. F-16 hakkında doğru dürüst hiçbir şey yazmayacağımı iddia ediyor. Hadi hep beraber onu yanıltalım:
Şimdi oyun yüklendiğinde karşınıza gözünüzü boyamak için yapılmış 3-D demolar çıkıyor. Bir mouse hareketiyle yok edin onları. Bundan sonra ana





ekrana geliyorsunuz ve ekranın altında son derece sinir 6 tane ikon çıkıyor. Bunları sırayla açıklayalım bakalım:

1- Help: Utanıyorum ilk seçeneğin Help olup da bunu ben açıklamak zorunda olduğumdan. Ulan koskoca oyun yapmışlar help'i ilk sıraya koymuşlar (ekranın solundan sağına doğru dizilmiş olduklarını farz ederseniz sonuç bu). Neyse, bu Help menüsü her simulasyon oyununda tam bir baş belası olan Klavye örtüsünü gösteriyor. Bence sayfadaki daha yararlı, ona bakın ve bu menüye girmeyin.

2- Preferences: Bir sürü karmaşık ayarlama var her simulasyonda olduğu gibi. Animasyonları açma kapama, joystick-Keyboard kontrolü, ses-Müzik kontrolü, level zorluk ayarlaması, texture ayarlama (iyi Pentiumu olanları ilgilendirmeyen bir şeçenek), gölge-ışık oyunları ayarlaması, bulut veya sis gibi doğal olayları ayarlama zart..zurt.. Fazla detaylı bir açıklama gerektirmiyor. Bunları siz rahatlıkla çözebilirsiniz zaten.

3- Logs: Pilot ismi girme, yaratma, silme ve görevlerle ilgili durum tablosunu görme. Ayrıca buradan kendinize bir lakap da yaratabilirsiniz. Her başardığınız görevden sonra böbürlenmek için isminizi loga kaydetmeyi unutmayın. Hatırlamak bile istemediğiniz görevlerin log'larını da yakın gitsin.

4- Recognition: Çok yararlı bir menü. Burada tüm oyundaki uçakları, araçları ve gemileri tanıyabilirsiniz. Hem de animasyonlu manimasyonlu [ne?] interaktif teknoloji eşliğinde. Yaaaa, gavur yapmış...

5- Animations: Girişteki 3-D animasyonlarını tekrar izlemek isteyenler için yapılmış mazohist bir seçenek.

6- Quit: Anaaaaaaaaaaa.

Şimdi bunlardan sonra ana ekrana geri dönün. Aslında sizin de farkettiğiniz gibi ekranın ortasında nah bu kadar 3 tane seçenek var. En iyilerini en sona sakladım sizin için. Şimdi bakalım neymiş bunlar:

QUICK START: Burada 3 tane ülke ismi var: İsrail, Kore, Kıbrıs. Neden özellikle bu ülkelerin ismini koymuşlar pek anlamadım (dünyanın en karışık bölgelerinin buralar olduğunu mu düşündü acep bu Amerikalılar, hemen de Amerikalılar çıktı ağzımdan). Ülkelerden bir tanesini seçip hemen oyuna başlayabilirsiniz. Ayrıca yer hedefi ve hava savaşı gibi seçeneklerde mevcut. Çok basit gir ve oyna.

COMBAT: Burası 4'e ayrılıyor:

1- Single Mission: Yine aynı ülkelerde sadece tek görev seçip oynamak için. Burada ülkeyi seçin. Daha sonra karşınıza o ülkede bulunan bir sürü mission çıkacak. Bunlar çok kolay missionlar. Mesela bir tanesini seçtiğinizi farzedelim. Ekrana görevi oynayacağınız bir harita ve solunda bir ikon kalabalığı çıkar. Burada sizi ilgilendiren en önemli şey brifingi okuyarak haritadan gideceğiniz yolu incelemek ve göreve başlamak. Özellikle hedefleri dikkatlice inceleyin. İkon kalabalığına gelince kısaca meterolojik bilgiler alabilir, yükseklikleri görebilir, uçacağınız alanı 3D görebilir [iyi Pentium recommended], silah seçebilir, açıyı değiştirebilir veya Waypoint'i ayarlayabilirsiniz. Eh artık Take-Off ikonu hazır. Hadi başlayın.

2- Campaign: Yukarda yazılanlara ek olarak burada istediğiniz görevden başlayamıyorsunuz. Kolaydan zora doğru tüm görevleri oynamak zorundasınız. Bu bence daha zevkli ve heyecanlı (başta söylediklerime rağmen). Demoyu seyretmeyi unutmayın haaaa...

3- Network: 2 bilgisayarda sidik yarıştırma olayı. Hız, zevk ve heyecan açısından Pentium'ların aynı olması çok önemli. Hiç denemedim ama heralde heyecanlıdır. Ha? Duymadım?

4- Two Player: 2 kişilik oyun oynamak için. Ayrıca buradan modem ve network ayarlarını da yapabilirsiniz. Walla aslında hiç önermiyorum bu seçenekleri. Babanızın paralarının kablolardan geçip, PTT'nin kasasına girmesine yarayan gayet yararlı bir seçenek.

Evet benim gördüğüm seçenekler bu kadar. Aslında bunları açıklamakta benim oyun yazma felsefeme göre gayet manasız ama görev görevdir [he he]. Neyse biraz da oyunun oynanış sisteminden bahsedeyim:

Uçağınız son derece gelişmiş gayet güzel bir uçak. Size teknik bilgiler veremiycem şu anda idare edin.

Hemen "-" tuşuna basarak uçağı kaldırın. Brake'leri kaldırmayı unutmayın. Eğer grup halinde uçuyorsanız (bizim gibi!!) önden kalkanları izleyin. Bu arada radarı açmayı da unutmayın (Klavye Örtüsü çok önemli. Ona sık sık bakın).

F-16 FALCON

Bazı görevleri gece oynuyorsunuz (yazının buraları çok kopuk oldu çünkü: karşımda duran holy hala kötü kötü bakıyor, Banu yanımda durmuş beni cimcikleyerek "ne zaman gidicez, hadi, öffff diyerek rahatsız ediyor, uykum var, karnım aç falan filan...). Düşman hattına girdiğinizde ve hedefe yaklaştığınızda hızı kesin. En etkili silahınızı hazırlamayı unutmayın. "o" tuşuyla otomatik hedefe kilitlenebilirsiniz (gayet yararlı).
Evet yukardakilerden başka anlatılacak fazla bir şey yok. Bence bu oyunu alıp oynarken şunlara dikkat etmelisiniz:
✓Ne olursa olsun yanınızda herhangi mızmız bir dişi bulunmasın [Banu ablayı yalarım]...
✓Özellikle o dişi [Banu abla mesela] sarhoş olmasın.
✓Oyunu mutlaka keyboard'la oynayın [joystiğim yok da onun için öyle diyom]
✓İlk defa simulasyona başlıyorsanız bu oyunla başlamayın (expert advise)
✓İyi bir Pentium şart demiş miydim?
✓Sistem düşükse tüm texture, ışık oyunları, hava şartları gibi şeyleri kapayın. Hala oyunun hızı düşükse Serkanı dövün.
✓Özgürü de dövün. Bunların sık sık kafası karışıyor.
✓Umberto Eco ve Hıyar Holy editör'de zaten dövülmeli (default).
✓Oyun tek CD ve gayet ucuz. Ayrıca uzun süre oynarsanız zevk bile alabilirsiniz.
✓Co-pilotunuzu iyi seçin.
✓Dün gece Engin Abla 2. Kattan köpeklerin üstüne çöp attı. Çok güldük.
✓Oyundaki 3-D demolar çok güzel yapılmış.
✓Zor durumda kalırsanız uçakta yangın söndürücü var. Kullanışlı.
✓Görevlerin bazıları çok kanırtıcı. Ama çok zevkli. Zor görevlerden başlayabilirsiniz.
✓Brifingler çok iyi okunmalı. Başarının anahtarı burada beyler bayanlar...
✓Bu oyun alınır ben size söyliim. Klavye örtüsü içinde boğulsanız da değer.
✓Bu arada oyunu mükemmel F-29'u yapan Digital Integration yapmış.
✓Sakın uçağı kaldırdıktan sonra Gear'ları açık bırakmayın. Sonra yere inemessiniz alimallah.
✓Oyunu almanızı bir kere daha tekrarlıyorum.
✓Gitmek istiyorum Banu kafamı yedi...Bay bay...
Aaa bi dakka: Oyun yazısını bitirdiğimi sanıyordum ama bitmemiş devam ediyorum. Size simulasyon tarihçemi anlatmak istiyorum: Babamın kafasının etini yedirip de bilgisayar aldığım günler bu simulasyon oyunlarını görür ve "ne lan bu böyle kutu gibi, grafiğe bak hi ho ho" diyerek güler ve oynayanları bir güzel aşağıladığımı sanırdım. Sonra kafası kalın ve inatçı arkadaşlarımdan birisi sanki kutsal bir misyonun parçasıymışım gibi bana al şu oyunu oyna dedi. Oyunun ismi de: F-18 Interceptor'dı. İstemeye istemeye oyunu yükledim (o zamanlar bilgisayarım Amiga idi). Önce sırf inatçılığımdan dolayı oyunu öylesine oynarken birden zevk aldığımı farkettim. Özellikle San Francisko köprüsünün altından geçmek inanılmazdı. Hele bir de %98 Thrust'la uçak gemisine inmek vardı ki kafayı yemiştim. Oyuna öyle bir kaptırmıştım ki kendimi ben farketmeden, yemeden, içmeden, uyumadan bir hafta boyunca F-18 Interceptor oynamışım da tam ölmek üzereyken annem kurtarmış beni. Neyse efendim ondan sonra ben bir simulasyon salgınına tutularak doktor doktor dolaşıp çare aramaya başlarken elime yeni bir oyun daha geçti: F-16 Falcon. Aman tanrım o ne oyundu öyle. O ne görevlerdi öyle. Yaklaşık 1 ayda onunla uğraştıktan sonra artık oyun oynamanın beni asosyalleştirdiğine kanaat getirdim ve oyun olayına bir süre ara verdim. Fakat tehlikeli bir virüs gibi oyun oynama isteği her yanıma yayılınca tekrar koyverdim kendimi. Öff ne anlatıyorum ben ya. Size ne ki bunlardan. Ben niye bunları anlatıyorum ki? Neyse efendim size gecikmiş bir hoşçakalın diyorum ve horrrrrrr.....horrrrr....horrrrrrul...

☒Polat "Zebani" Yarışçı

FİRMA: DIGITAL INTEGRATION
TÜR: UÇAK SİMÜLASYONU
SİSTEM: PENTIUM 75, 16 MB RAM, 1 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %88

KLAVYE ÖRTÜSÜ

ANA KONTROLLER

Tekerlekler Aşağı/Yukarı:	G
Dümen Sol:	Z
Dümen Sağ:	X
Hava Freni:	B
Bir Sonra Ulaşılacak Yer:	N
Bir Önceki Yer:	Shift+N
Yönler:	Ok Tuşları

COCKPIT KONTROLLERİ

Tekerlek Freni Aç:	W
ECM:	E
Tanıtma Datası Gönder:	T
İşaret Fişeği:	F
Chaff:	C
Yangın Söndürücü:	Shift+F
Fuel Tanklarını:	J
Hava-Hava Silahlarını:	Ctrl+J
Herşeyi Fışkırtma:	Alt+J
Savaş Modu:	K
Gösterge Işıkları:	L
Gece Görüşü:	V
Uyarı Işığı:	M

MFD KONTROLLERİ

Radar:	R
Hud Kontrast:	I
Sol MFD Çevirme:	[
Sol MFD Ters Yöne:	Shift+[
Sağ MFD Çevirme:	]
Sağ MFD Ters Yöne:	Shift+]
MFD Kontrollerini Değiştir:	A
LANTIRN/Radar Modu:	D
Yer Radarı Kilitleme:	H
Radar Yer/Hava Değiştir:	PgDn
MFD Zoom In:	<
MFD Zoom Out:	>
LANTIRN/Radar Yukarı:	Alt+Yukar
Radarı Yukarı Eğ:	Ctrl+Yukarı
LANTIRN/Radar Sol:	Alt+Sol
Radarı Sola Eğ:	Ctrl+Sol
LANTIRN/Radar Aşağı:	Alt+Aşağı
Radarı Aşağı Eğ:	Ctrl+Aşağı
LANTIRN/Radar Sağ:	Alt+Sağ
Radarı Sağa Eğ:	Ctrl+Sağ
Radar Hedef Önceliği:	O

SİLAH KONTROLLERİ

Ateş:	Spacebar
Sonraki Hedef:	Backspace
Önceki Hedef:	Shift+Backspace
Silahlanma:	Enter
Silahsızlanma:	Ctrl+Enter
Salvo Boyutunu Azalt:	Shift+Enter
Salva Boyunu Çoğalt:	Alt+Enter
Hava/Yer Silahı:	PgDn
Lazer:	Alt+Spacebar

COCKPIT GORUNTU KONTROLLERİ

Pilot Görüntüsü:	F5
Görüntü Merkezleme:	End
Cockpitte Sola:	F1
Cockpitte Yukarı:	F2
Cockpitte Aşağı:	F3
Cockpitte Sağa:	F4
Sola Snap:	1
Yukarı Snap:	2
Aşağı Snap:	3
Sağa Snap:	4
Merkeze Snap:	5

YARDIMCI PİLOT HABERLEŞMESİ

Mesaj Yazma:	Shift+M
Sola Fren Yapalım Koçum:	Ctrl+F1
Sağa Fren Diye Bağırıyoz:	Ctrl+F2
Eskiden Fren Mi Varmış:	Ctrl+F3
Yavaş, İlerde Çevirme Var:	Ctrl+F4
Şimdi Bas Gaza Bakalım:	Ctrl+F5
Sola Dön De Yengeye Bakak:	Ctrl+F6
Sağa Dön De Yamuk Yapma:	Ctrl+F7
Kaptırı Koy Ver Gitsin:	Ctrl+F8
Bi Tur Daha Atalım Bakalım:	Ctrl+F9
Beni Eve Bırak Bakalım:	Ctrl+F10

MİSKALENEOUS (!!) KONTROLLER

Sıkıldım Bitse De Gitsek:	Ctrl+Q
Joystick'imi Ayarliim:	Ctrl+Y
İki Dakka Dur, Çiş Ediim:	P
Zamanı Arttırma:	Tab
Zamanı Azaltma:	Ctrl+Tab
Zaman Soruhnsalını Kaldırma:	Esc

GİDERAYAK

ALT+F kombinasyonları ile Görüntü Detay ayarlarını yapabildiğiniz gibi, Ctrl veya Shift+1-4 ile yardımcı pilotunuz bilgisayara mesaj ulaştırabilirsiniz. F6-F12 ve Alt+F1-F4 ile de dış görünüşte kamera kontrollerini kullanabilirsiniz, söylemedi demeyin.

ATLANTİS

P200MMX
32Mb RAM
2.1Gb HDD
2 Mb S3 VIRGE
14" NI/LR MPRII
16 X CD-ROM
Sound Vision 16bit
KASA+KLAVYE+MOUSE
1.44Mb FDD
978$

P233MMX
32 Mb RAM
4.3 HDD
2 Mb S3 VIRGE
14" DIGITAL NI/LR MPRII
24 X CD-ROM
Sound Blaster 16bit
KASA+KLAVYE+MOUSE
1.44Mb FDD
1218$

P166MMX
16 Mb RAM
1.2 Gb HDD
2 Mb S3TRIO64 V2
14" NI/LR MPRII
16 X CD-ROM
Sound Vision 16bit
KASA+KLAVYE+MOUSE
1.44Mb FDD
782$

intel® i486™ DX2™

UPGRADE

BİZDEN SORULUR

intel® pentium® w/ MMX™ tech

pentium

TEKNİK SERVİS DANIŞMANLIK

KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLARINIZ DEĞERİNDE ALINIR

WISECOM™

ADRES:AKMAZ ÇEŞME SOKAK TALAT İNAN APT. 17/3 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL
TEL&FAX: 2583791-2590795
Pertev GÜRKANLI

BROS COMPUTER

PC'DE 1 NUMARA

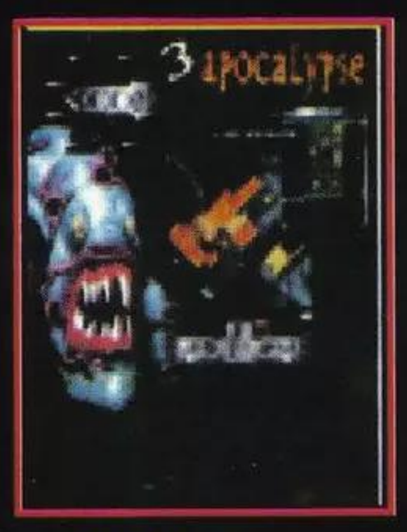
• TOPTAN VE PARAKENDE CD • DISKET OYUNLARI

TÜRKiYE'NiN HER iLiNE KARGO iLE 1 GÜNDE ULASTIRILIR

FAX-MODEM INTERNET UPGRADE SCANNER TAMiR CD ROM

GUNDOGUMU CAD. DEMIROZ ISHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04 USKUDAR - ISTANBUL

CARMAGEDDON


X-COM 3

LITTLE BIG ADV2

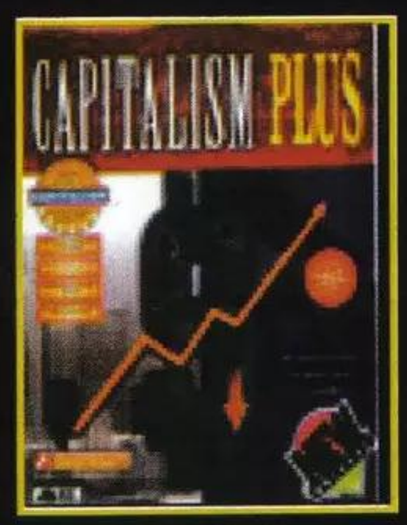
FIFA MANAGER

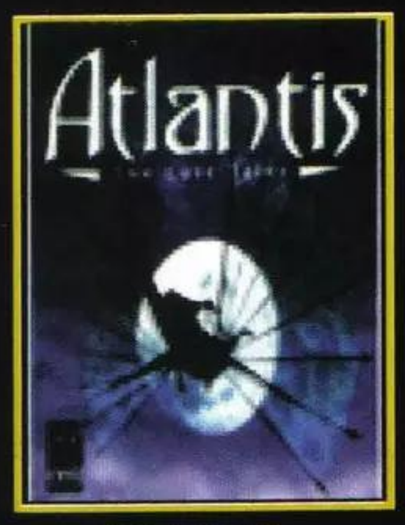
MOTO RACERS

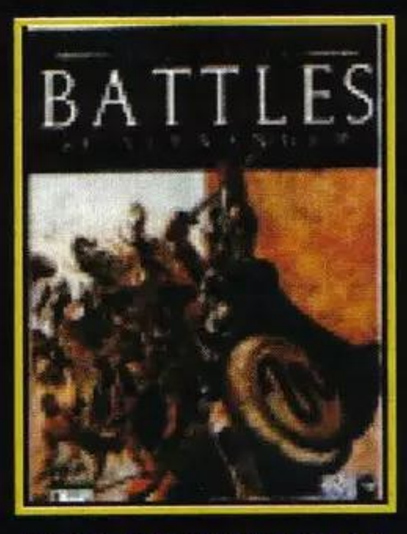
SEGA FORMULA

EN YENi OYUNLAR EN ONCE BROS'A GELiR

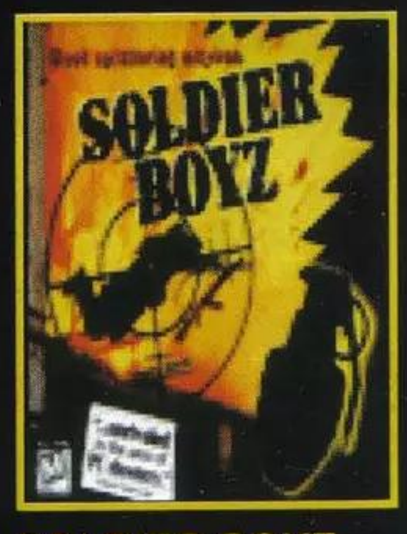
UEFA LEUGE 97


CAPITALIZM +

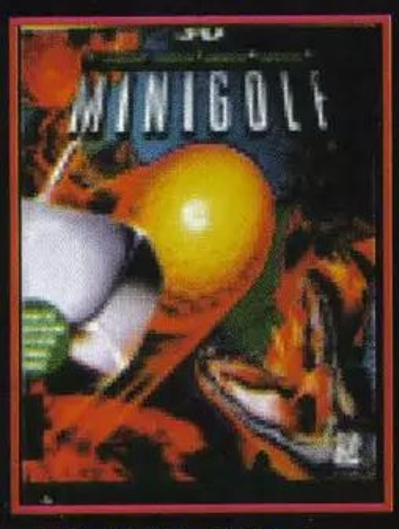

ATLANTIS


BOF ALEXANDER

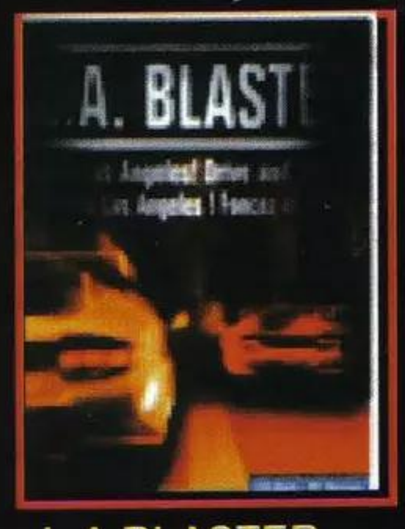
DRAGON DICE

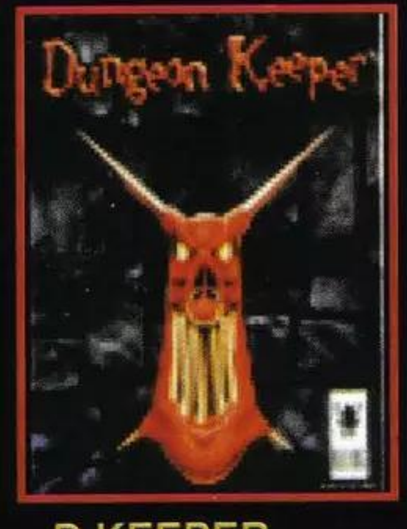

SOLDIER BOYZ

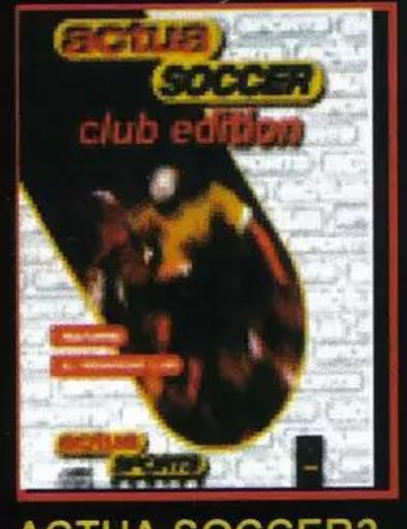
YENi DiSKET OYUNLARIMIZ GELMiSTiR MUTLAKA ARAYINIZ

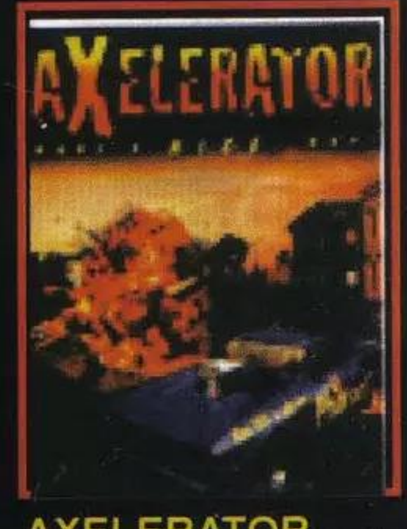

3D MINI GOLF

BUG TOO!

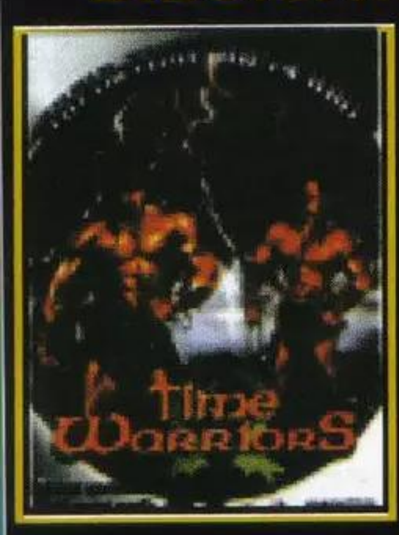

L.A BLASTER

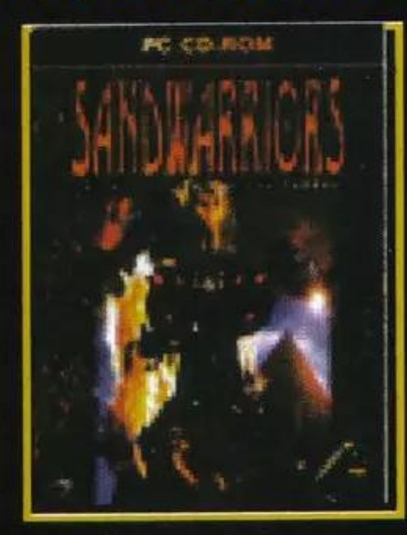

D.KEEPER

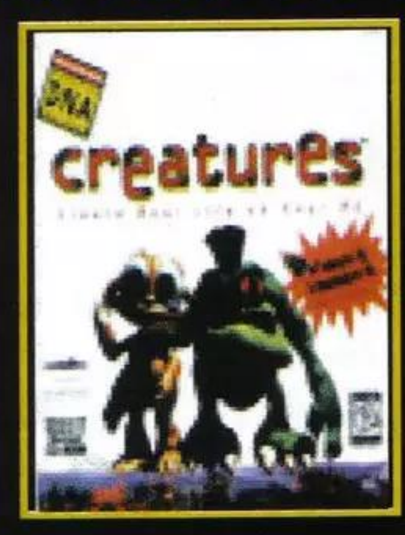

ACTUA SOCCER2

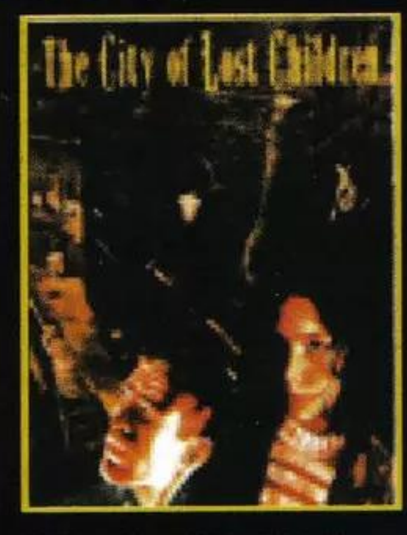

AXELERATOR

BiLGiSAYAR FiRMALARI YENi CD OYUNLARINI BiZDEN TAKiP EDiNiZ

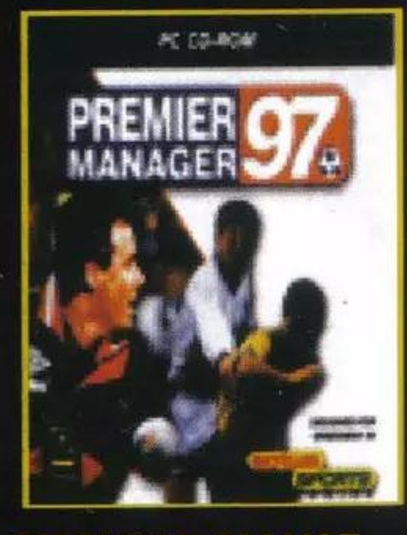

TIME WARRIORS


SAND WARRIORS


CREATURES


THE CITY OF LC

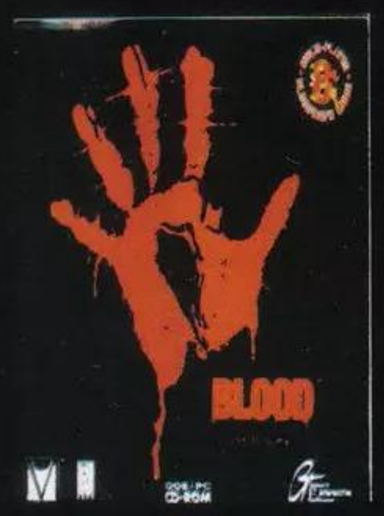
COMANCE 3

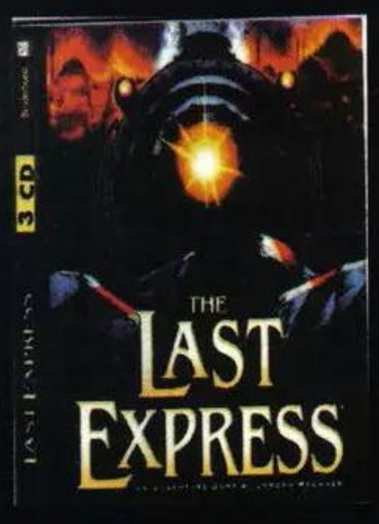

PREMIER MAN97

TEMMUZ AYI CD OYUNLARIMIZDAN SECMELER

* BLOOD
* LOST VIKINGS 2
* PERFECT WEAPON
* RIOT
* LAST EXPRESS (3CD)
* VEGAS GAMES
* SPEEDSTER
* DUNGEON KEEPER (BOX)
* ECSTATICA 2
* CONQUEST EARTH (BOX)
* LITTLE BIG ADV2 (BOX)
* GT RACER (BOX)
* BIRTHRIGHT (BOX)
* PANDEMONIUM

SUPER CD FIATLARI



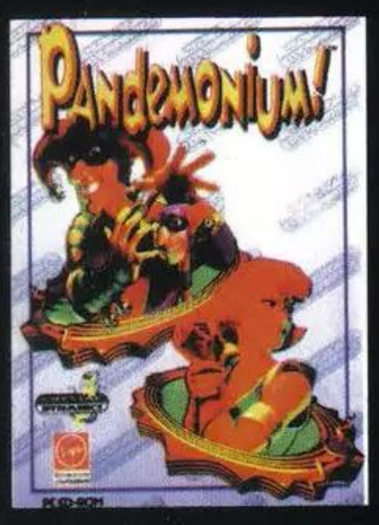


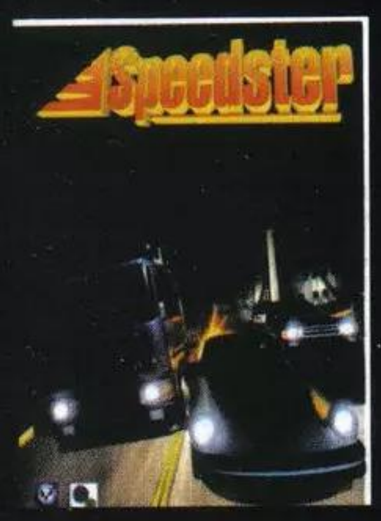
BROS COMPUTER

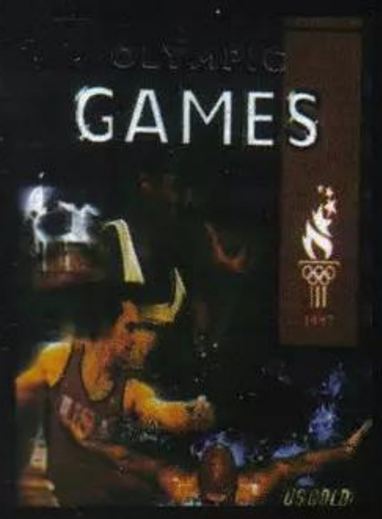
PC'DE 1 NUMARA

CALL : 0216 391 54 03

YENi DiSKET OYUNLARIMIZ

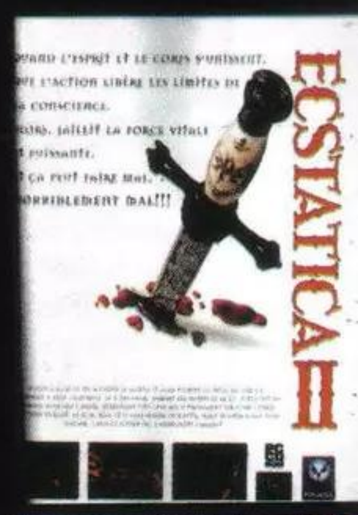


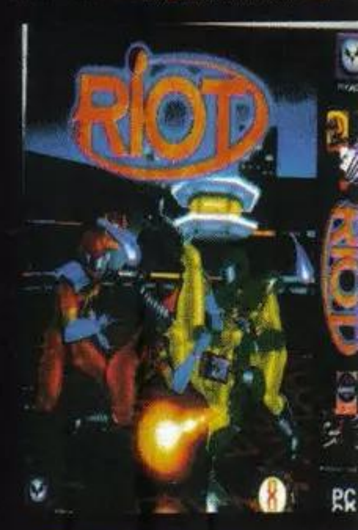


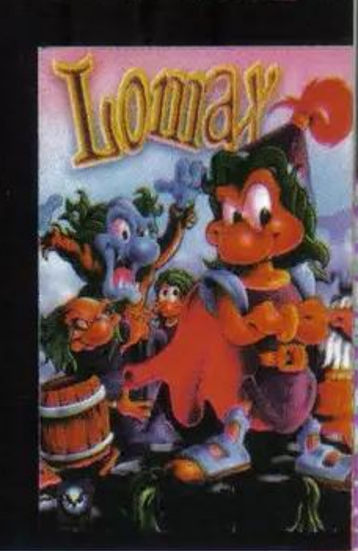


001-THE NEED FOR SPEED2 (49)
002-BLOOD (27)
003-M.D.K (49)
004-THEME HOSPITAL (15)
005-INTERSTATE 76 (33)
006-MASTER OF ORION2 (22)
007-LOST VIKINGS 2 (24)
008-REDNECK RAMPAGE (50)
009-SSF2 TURBO NEW FIGHTERS (6)
010-OUTLAWS (45)
011-TOON STRUCK (70)
012-INDEPENDENCE DAY (15)
013-SLAM N JAM (13)
014-IMPERIUM GALACTICA (21)
015-LORDS OF REALMS 2 (12)
016-KICK OFF 97 (5)
017-KRUSH KILL&DESTROY (18)
018-SENSIBLE WOS97 ENGLISH (12)
019-INTERPOSE (7)
020-P.O.D (22)
021-POWER FORMULA ONE (14)
022-RE LOADED (15)
023-SETLERS 2 GOLD&DATA (10)
024-SLAM TILT (6)
025-TEST DRIVE OFF ROAD (14)
026-TIGER SHARK (9)
027-TIME WARRIORS (25)
028-WORMS UNITED (4)
029-MEGA MANX 3 (8)
030-MAG RACER (8)
031-KESMAIS LEGENDS (10)
032-MOTO X RACER (5)
033-QUADRAX (4)
034-SCARAB (37)
035-STAR COMMANDER (8)
036-STREET RACER (5)
037-SMURFS-SIRINLER (3)
038-TOXIC BUNNY (5)
039-WILD RIDE (5)
040-THREE DIRTY DARWES (54)
041-FOOTBALL MASTERS 97 (14)
042-FLIPOUT (17)
043-NCAA2 FINAL FOUR BASKET (25)
044-PROJECT PARADISE (29)
045-PUZZLE COLLECT (5)
046-SQUAZE (19)
047-ARE YOU READY ALERT (13)
048-FREDIE FISH MAZE (20)
049-SCRABLE (13)
050-SUPER PUTT (13)

051-STAR GUN FULL (28)
052-C&C95 COVER OPER (16)
053-CRAZY DRAKE (6)
054-DARK COLONY (24)
055-DARKLIGHT CONFLICT (6)
056-DOGS OF WAR (2)
057-DRIBLING (4)
058-DUKE ADD ON (4)
059-ENTOMBED (5)
060-POWER RANGERS (48)
061-FA-18 HORNET3 (7)
062-FINAL CONFLICT (10)
063-FOOTBALL LIMITED 97 (4)
064-HUNT (5)
065-ITS FUNNY OLDY GAME (9)
066-LODE RUNNER 2 (10)
067-RALLY CHALLENGE (11)
068-SAND WARRIOR (26)
069-RIVER RUN (3)
070-VEGAS GAMES (15)
071-AIR WAR 1943 (1)
072-ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (5)
073-AFTER BURNER 2 (1)
074-AIR ZONK (1)
075-ALICE IN WONDERLAND (1)
076-ARMEDEA 2 (1)
077-BARUNBA (1)
078-BATMAN CLASSIC (1)
079-BEEBALL (1)
080-BLOODY WOLF (1)
081-BONKSADU (1)
082-JACKIE CHAN KARATE (1)
083-CHUKATAI (1)
084-CARYOON (1)
085-DEAD MOON (1)
086-DOWN LOAD (1)
087-DRAGON SABER (1)
088-FINAL SOLDIER (1)
089-TONMA (1)
090-KATOKEN (1)
091-LIQUID KID (1)
092-MAGICAL CHASE (1)
093-MEZAPOTAMIA (1)
094-GHOST MANOR (1)
095-VIGILANTE (1)
096-SON OF DRACULA (1)
097-PC KID 3 (1)
098-NINJA WARRIORS (1)
099-R-TYPE 2 (1)
100-TOY SHOP BOYS (1)







AGUSTOS AYI YENi DiSKET OYUNLARIMIZDAN SECMELER

XCOM3(3),EXREME ASSULT(39),COUNTER STRIKE(39),MOTO RACERS(25),XMEN(9),CRUSH(7)
PREMIERE MANAGER97(12),CARMAGEDDON(35),SHADOWS OF RIVA(48),LAST RITES(21),LOMAX(4)
CAPITALIZM PLUS(24),AXELERATOR(39),RIOT(16),CITY OF LOST CHILDREN(16),SENTIENT(27)
XGIRL(3),TEN PIN ALLEY(9),CATTY CARS(31),XWING VS TIE FIGHTER(18),PANDEMONIUM(17)
PSYG FORMULA1(21),MAN IN SECTOR(4),SWOS ENGLISG97(13),SUPER PUZZLE FIGHTERS (19) .
ZOMBIE WARS(5),ACTUA SOCCER CLUB EDITION(26),RUSH HOUR(37),MOTO RACERS(22)

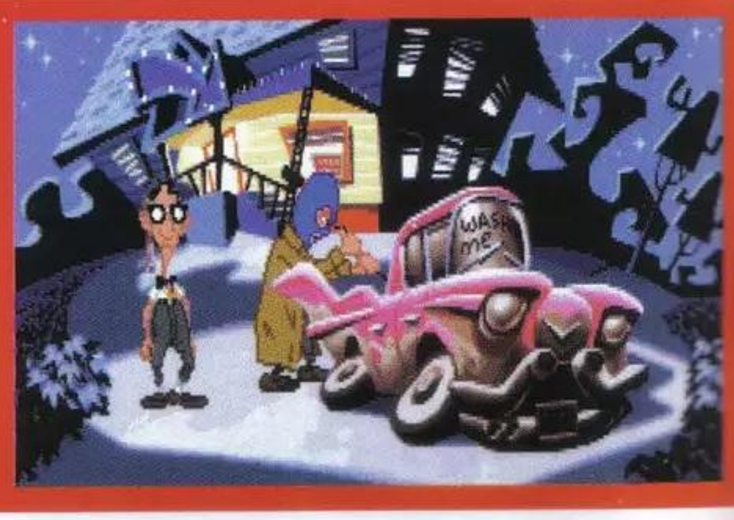
YUKARIDA OYUNLARIN NUMARALARI VE PARANTEZ iCiNDE DiSKET ADEDLERi VARDIR.
ISTEDiGiNiZ OYUNLARI SECIN NUMARALARINI BiZE BiLDiRiN.
SECTiGiNiZ OYUNLARIN DiSKET ADEDiNi HESAPLAYIN, 1CD'YE 450 ADET DiSKET SIGAR
SECTiGiNiZ OYUNLARI CD YE KAYIT EDiP GONDERELiM.
1 CD DOLUSU OYUN KAYIT UCRETi CD DAHiL 6.500.000- TL'DiR. (FIATA K.D.V DAHiLDiR)

BANKA HESAP NO : IS BANKASI USKUDAR CARSI SB : 1185-1263464 Ali ASKIN

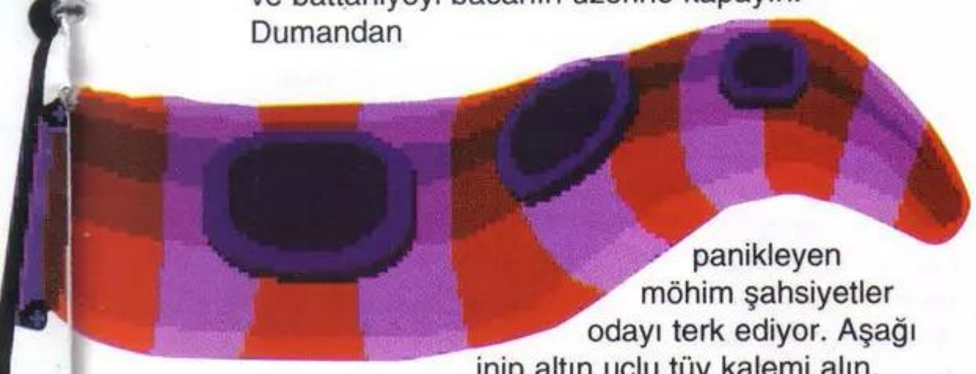
BROS
THE NAME OF THE GAME!

DAY of the TENTACLE

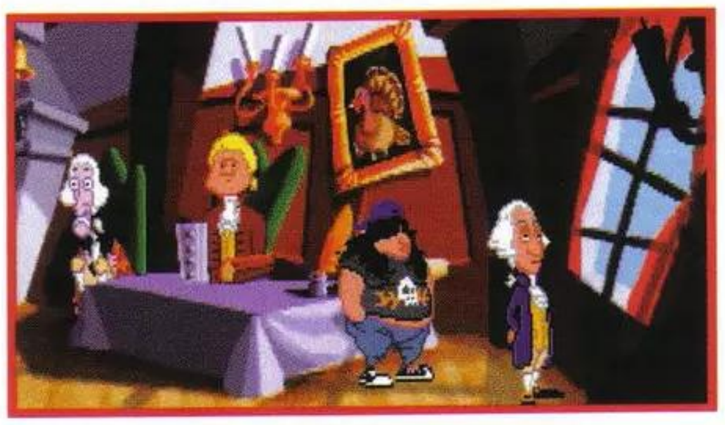
Tarih: Mayıs 1995. GameShow'un 3. sayısı. O siyah beyaz, 36 sayfalık ufacık dergide ilk kez klasikler köşesi açıldı. Zamanın miralaylarından olan yazar bu köşenin girişini aynen şöyle yazmış: "Sevgili GameShow okuyucuları, bu aydan itibaren yeni bir köşe ile karşınızdayız. **KLASİKLER KÖŞESİ**... Bu ay sizler için 1993 yılında **LUCAS ARTS** ile **US GOLD** firmalarının birlikte çıkarmış oldukları zamanında oyun severlerin büyük bir ilgi gösterdiği ve hala popüler olan **"DAY OF THE TENTACLE** (MANIAC MANSION 2) adlı oyunu seçtik.... bla bla bla". Şu anda tarih Ağustos 1997 ve oyun iki yıl önceki gibi bütün popülerliği, grafik kalitesi ve özellikle değişik konusu ile hala adventure sevenlerin gönlünde taht kurmaya devam ediyor. Eğer sizler de benim gibi adventure oynamayı seviyorsanız zaten bu oyunu mutlaka oynayıp bitirmişsinizdir. Ama yine de biz, daha önce oynayamayanlar ve yeni yetme adventure'cılar için bilinen hikayeyi bir kez daha anlatalım. Güzel bir gündü. Ama o lanet otelde birşeylerin ters gideceği kuşların uçusundan belliydi sanki. Derken taaa eskilerden (MaNiaC MAnSioN I'den) hatırladığımız tentacle'lar (tentacle=labut şeklinde, yürürken banyo pompası gibi sesler çıkaran değişik renklerde ilginç, tırsınç (?) ve garip yaratıklar) birden belirdi. Mor renkte ve tahminen kötü olanı arkadaşının tüm uyarılarına kulak asmadan laboratuar atıklarının döküldüğü borulardan atık su içer. Ve olanlar olur. İçtiği iğrenç sıvının etkisiyle tentacle hızlı bir değişim geçirir ve kolları çıkar (tentacle'ların normalde kolları yoktur bu arada). Yeşil tentacle birden belki kollarının çıkmasının verdiği heyecanla, belki de oyunun senoryası yüzünden bilemiyorum DÜNYAYI ELE GEÇİRMEK! için gibi sapıkça bir fikir sürer ortaya. Neyse onları burada bırakıp oyunun esas kahramanları olan BERNAND, HOAGIE ve LAVERNE'nın evine bağlanıyoruz. Kapı çalınır ve kurye hamster kahramanlarımıza yeşil tentacla'ın yolladığı mesajı verir. Mesajda, Dr.Fred'in onu ve mor tentacle'ı yakaladığını, mor tentacle'ın dünyayı ele geçirmesini engellemek için onları öldüreceğini ve kurtulmak için bizden yardım istediği yazılıdır. Bunun üzerine 3 silahşörler yola çıkar ve gayet eğlenceli animasyonlar eşliğinde artık hepimizin tanıdığını otele gelirler. Kahramanlarımız Dr.Fred'i bulmak için dağılırlar. Bu esnada BERNARD'ın kontrolü bize geçiyor. Sağ taraftaki saati **open** ile açarak içeri girin. Burada çıkan demoda BERNARD otomatik olarak bağlı tentacle'ları kurtarıyor. Ama onları serbest bırakarak ne büyük bir hata yaptığını daha sonra Dr.Fred'den öğreniyoruz. Bu büyük hatayı düzeltmek için Dr.Fred bizi keşfettiği ZAMAN MAKİNESİ ile bir gün öncesine yolluyor. Ama trasfer esnasında makineyi çalıştıran elmas kırılıyor ve kahramanlarımız olan Hoagie'yi 200 yıl geçmişe ve Laverne'i de 200 yıl geleceği gidiyorlar. Bernard ise günümüze geri dönüyor. Dr.Fred ile konuşunca yapmamız gerekenleri anlıyoruz. Önce arkadaşlarımızı geçmişten ve gelecekten günümüze getireceğiz, daha sonra ise dünyayı tentacle belasından kurtarıcaz. HADİ BAŞLAYALIM! İlk yapmanız gereken bunak Dr.Fred'in kaybettiği planları bulmak. Lab.da sağ taraftaki panodan planları alınca Dr.Fred otomatik olarak gelip planları bizden istiyor. Burdaki şifre olayını geçince Dr.Fred planları Hoagie'e yani geçmişe yolluyor ve bu planları 200 yıl önce yaşayan büyük büyük babasına verip zaman makinesi için gerekli pili yaptırmasını söylüyor. Hoagiye geçin ve sol taraftan devam edip otelin 200 yıl önceki haline gelip içeri girin. Gene saati açıp gizli lab.a inin ve Red Edison'la konuşup planları ona verin. Edison, Super Battery olayını gerçekleştirebilmek için bizden yağ, altın ve sirke isteyecek. Tezgahtaki Red Edison'ın geliştirdiği sol el çekicini alın ve otelin girişine geri dönün. Yukarıdaki büyük kapıdan içeri girin. Burada Amerikan tarihinin önemli şahsiyetleri ile konuşun. Bu odada yukarıda bulunan kapıdan mutfağa geçin. Dolaptaki yağı ve spagettiyi alın. Sağ taraftaki odaya geçin ve yerdeki kova ile dolabın içindeki fırçayı alın. Mutfağa geri dönün ve kovayı tulumbada su ile doldurun. Otelin girişine gerin dönüp merdivenlerden yukarı çıkın. İlk kapıdan girin yatağı open ile bozun ve sol taraftaki ipi çekerek hizmetçiyi çağırın. Hizmetçi gelince odadan çıkın ve servis arabasındaki sabunu alarak elimizdeki su dolu kovanın içine atın. Devam edin ve ikinci kapıdan girerek bayrak diken kadınla konuşun. Buradan çıkın ve son kapıya girin. Şarap şisesini alarak dışarı çıkın. Devam edip atın bulunduğu yerin karşısındaki kapıdan içeri girin. Heykeltraşın çekicini alın. Ona Red Edison'dan aldığımız çekici verin. Şaşıran heykeltraş heykeli parçalıyacak ve yeniden yapmaya başladığında modelin elindeki kılıç diğer eline geçecek. Böylece gelecekte hemşire Edna'nın bulunduğu odadaki heykelin kılıç tutan eli de değişecek. Buradan çıkın ve merdivenlerden yukarı devam edin. Çatı katından kırmızı boyayı alın. Camdan dışarı çıkın ve bacadan içeri dalarak aşağı inin. Şarap şiseni Thomas JEFFORSAN'a verin ve lab.a gidin. Gerekli malzemelerden biri olan yağ şisesini Red Edison'a verin. Otelden çıkın ve dışarıdaki çamurlu arabayı kova ve fırçayı kullanarak temizlemeyi deneyin. İlk başladığınız yere gelin ve buradaki ağaçta bulunan meyvaları kırmızı boya ile bir güzel boyayın. Daha sonra gidip George WASHINGTON ile konuşun ve ağacı kesmesi için onu ikna edin. WASHINGTON ağacı kesince gelecekte ağaca asılı kalan Laverne kurtuluyor ve artık onu da kontrol edebiliyoruz. Hoagi olup otelin girişindeki posta kutusunu açın ve içindeki mektubu alın. Mektubu işaretleyin, Bernard ikonunun üzerine getirip tıklayın. Böylece kahramanlarımız arasında eşya değiş tokuşu yapabiliyorsunuz. Şimdi Bernard'a geçin. Lab.dan yukarı çıkın ve ofise girin. Masanın üzerindeki banka hesap cüzdanı ile çekmecedeki Tippex'i alın ve dışarı çıkın. Yukarıdaki odaya girin ve sağ tarafta yerde bulunan mazgalı açın. Sağ tarafa devam edin. Adamla konuşun. Buradaki şaka dişini (ne demekse!) mazgala kadar kovalayın ve mazgala düşmesini sağlayıp onu alın. Buradan mutfağa geçin ve masanın üzerindeki çatalla, fırındaki 2 kap kahveyi alın. Sağdaki kapıdan girin ve dolabı açarak içerdeki huniyi alın. Otelin girişine geri dönün ve bozuk telefondan dime'ı alın. Merdivenlerden yukarı çıkarak ilk odaya girin ve kapıyı kapatın. Kapıdaki anahtarları alın ve telefondan aldığınız dime'ı buradaki masaj aletine atın. Buradaki televizyonu açıp seyredin. Dışarı çıkın ikinci kapıya girin. Buradaki adama Hoagie'den aldığınız mektubu verin ve adam gidince girişteki uçucu mürekkep ile yerdeki şaka tabancasını alın. Dışarı çıkın ve son kapıya girerek yeşil tentacle'la konuşun. Video kasedini alın. Hoparlörü ittirip yere düşürün ve müzik setini açın. Böylece alt katta tavana yapışmış olan sahte kusmuk düşecek. Müziği kapatın ve aşağı inip onu alın. Bu ekranda raftaki broşürü ve camdaki tabelayı alıp otelden dışarı çıkın. Devam edin arabayı soymaya çalışan hırsıza



anahtarları verin ve levyesini alın. Otele dönün ve içeri girin. Levyeyi kullanıp yerde yapışmış olan jetonla sakızı alın. Sakızı çiğneyip jetonu sakızdan ayırın. Yukarı çıkın ve ilk odaya girin. Tekrar aldığımız jetonu makineye atın. Adam yataktan düşünce yataktaki kazağı alın. Dışarı çıkın ve hemşire Edna'nın odasının tam karşısındaki odaya girip gazete okuyan hamster'ı alın. Elinizdeki uçucu mürekkebi pul albümüne dökün. Adam sizin kovup, albümü fırlatınca yere düşen pulu ve albümü alın. İçeri girip albümü adama gerin verin. Lab.a gidin ve Dr.Fred'e decoffe'yi vererek onu uyutun. Yukarı hemşire Edna'nın odasına gidin. Edna'yı **push** ile iterek dışarı atın. Video kaseti videoya koyun ve ekrana bakın. Kayıt (**record**) tuşuna basın ve görüntüyü kaydedin. Daha sonra bandı başa sarın ve en sağdaki düğmeye basarak kaydı yavaş modda seyredin. Böylece kasanın şifresini öğrenebiliyoruz. Aşağı inip ofise girin ve kasayı açın. Kasanın içindeki kontratı alın ve pulu kontratın üzerine yapıştırın. Yukarı çıkın ve buradaki şeker makinasını levye ile kırıp bütün çeyreklikleri toplayın. Gene buradaki buzdolabını açın ve hamsteri içine koyun. Mutfağa gidin ve çamaşır yıkama makinesine kazağı atın. Elinizdeki bütün çeyrekleri makinede kullanın. Dışarı çıkın ve şaka malzemelerinin oradaki adama gelin. Buradaki tabancayı elinizdeki ile değiştirin. Adamla konuşup puroyu alın. Tabancayı değiştirdiğimiz için adam sigarayı yakamıyor ve sigara bize kalıyor. Şimdi elimizde bulunan sigarayı, tabancayı, **HELP WANTED** yazılı tabelayı, kontratı, broşürü (elektrik süpürgesi), dişi ve kitabı Hoagie'ye yani geçmişe yollayın. Şimdi Laverne'ya yani geleceğe geçin ve muhafız tentacle ile konuşup hasta olduğunuzu söleyin. Muayenehaneye götürülüp doktor tentacle odadan çıkınca sağ taraftaki duvardan planları alın ve hapishaneye geri dönün. Tentacle ile tekrar konuşup bu sefer de tuvalete gitmek istediğinizi söleyin. Planları Hoage'ye neşteri ise Bernard'a yollayın ve Hoage'ye geçin. Bayrak diken kadına gidin ve planları masanın üzerine koyun. Böylece Amerikan bayrağını da değiştirmiş olduk. Daha sonra atın yanına gidin ve ona kitabı okuyun. At uyuyunca bardaktan dişlerini alın. Aşağı inin ve **WASHINGTON**'a puroyu verin. Puro patlıyor ve Washington'un takma dişleri fırlayıp gidiyor. Ona elimizdeki Bernard'ın yolladığı şaka dişini verin. Washington'un üşüdüğünü sanıp ateşi yakıyorlar ve böylece **John HANCOCK** üzerindeki battaniyeyi atıyor. Battaniyeyi alın ve çatı katına çıkın. Buradaki yatakların yerlerini **use** ile değiştirin ve gerideki yatağa gidip **use** ile yatağın üzerine oturun. Çıkan sesten kedi yanınıza gelince oyuncak fareyi alın. Camdan dışarı çıkın ve battaniyeyi bacanın üzerine kapayın. Dumandan



panikleyen möhim şahsiyetler odayı terk ediyor. Aşağı inip altın uçlu tüy kalemi alın. Möhim şahsiyetler gelince oy kutusuna elektrik süpürgesinin broşürünü atın. Kutu açılınca basit bir süpürge broşürü Amerikan anayasınının maddelerinden birini oluşturuyor. Buradan çıkın ve lab.a gidin. Red Edison'a aldığınız kalemi ve **HELP WANTED** yazısını verin. Artık asistan olduk sağ duvardaki önlüğü alın. Şimdi Laverne'e geçin ve tuvalete gitme bahanesi ile dışarı çıkın. Hoage'ye geçin ve attan aldığımız dişi, fareyi, konserve açacağını ve spagettiyi Laverne'e yollayın. Bernard'a geçin. Şömineye girip çatıya çıkın ve bayrak direğindeki kolu alın. Bacadan aşağı inin ve oyuncak palyaçoyu neşteri ile KESİN! Ortaya çıkan gülme kutusunu alın. Şimdi gülme kutusunu, makarayı, çatalı, sahte kusmuğu, sakızı ve Tippex'i Laverne'e yollayın. Lavern'e geçin. Gene hasta olma bahanesi ile muayenehaneye gidin. Burdan dışarı çıkıp. şömineden çatıya tırmanın. Kolu bayrak direğinde kullanın ve bayrağı aşağı indirip giyin. Şimdi merdivenlerden üst kata çıkın ve ilk odaya girin. Buradaki zaman kapsülünü konserve açacağı ile

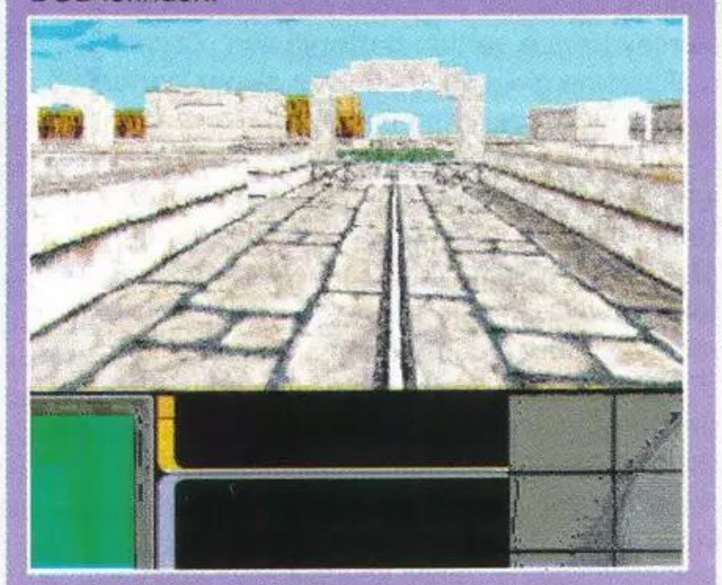


açıp içindeki zamanla sirke olmuş şarabı alın. Dışarı çıkın ve buzluktan donmuş olan hamster'ı alın. İkinci kapıdan girin ve patenler ile elektrik kablosunu alın. Patenleri mumyaya giydirin ve mumya ittirip aşağı inmesi sağlayın. Aşağı şöminenin oraya inin ve buradaki tentacle ile konuşup yarışma için form alın. Yarışmacıların yanına gidin ve formu mumyanın üzerine yapıştırın. Biz bunu yapınca yarışmacılar yukarı çıkıyor. Bizde yukarı çıkıp mumyamıza biraz makyaj yapalım. Mumyanın yanına gelin ve spagettiyi kafasına koyun. Çatal ile spagettiyi düzeltin. Atın dişlerini ve gülme kutusunu mumyanın üzerinde kullanın. Sahte kusmuğu yeşil saçlı kadının önüne koyun ve diskalifiye olmasını sağlayın. Sağ tarafa gidip jüriyi yarışma için çağırın. Yarışma üç kategoride yapılıyor en iyi saç modeli, en güzel gülümseme ve en güzel kahkaha. Her kategori için jüriyi tekrar çağırmanız gerekli. En sonunda yarışmayı kazanıp ödülü alıyoruz. Mumyadan ayrılıp otelden dışarı çıkınca bir kedi göreceksiniz, onu yakalamak için kedinin oradaki tahta çiti üzerinde tippex'i kullanıp boyayın. Kedi çitin altından geçerken beyaz boya sırtına bulaşacak. Kedi çatının üzerine çıkınca ona fareyi gösterip yakalayın. Zaman makinasının oraya gelin ve elinizdeki kabloyu makinanın kablosuna ekleyin. Kablonun ucunu pencereden aşağı sarkıtın. Hapishaneye geri dönün ve burdaki muhafız tentacle'a yemek davetiyesini verin. Kediyi **use** diyip serbest bırakın. Kediyi kokarca sanan mahkumlar hemen kaçıyorlar. Durum böyle olunca saattin orda bekleyen tentacle onların peşine düşüyor. Şimdi mutfağa gidin ve donmuş olan hamster'ı mikro dalga fırına atın. Buzu çözülünce alın ve sağ taraftaki odadan girin. Makineye bakın ve 200 yıldır yıkanan ve artık çekmiş olan kazağı alıp hamster'a giydirin. Saatten lab.a inin ve sarkıttığınız fişi prize takın. Hamster'ı jeneratöre yerleştirince bir yumruk yiyoruz ve hamster fare deliğine kaçıyor. Elektrik süpürgesini kullanarak hamster'ı delikten emin. Makineyi açın ve hamster'ı alarak tekrar jeneratöre yerleştirin. Sirkeyi Hoagie'ye yollayıp ona geçin. Son malzeme olan sirkeyi Red Edison'a verin. Raftan süper pili alın ve üst kata çıkıp **Benjamin FRANKLIN**'i bulun. Ona önlüğü verin. Dışarı çıkınca uçurtmanın üzerine **super battery**'i yerleştirin ve FRANKLIN, **NOW!** diye bağırınca **push** ile uçurtmayı itin. Uçurtmaya yıldırım çarpacak ve **super battery** dolacak. Herşey bitince yerden **battery**'i alın. Zaman makinesine gidin ve kablosuna **super battery**'i takın. Hoagie'deki kırmızı boyayı Bernard'a verin. Şimdi Bernard'a geçin. Şömineden çatıya çıkın ve içeri girip Dr.Fred'in üzerindeki ipi çekerek alın. Dışarı çıkın ve ipi makaraya geçirin. Aşağı inip otelden çıkın. İpin ucunu mumyaya bağlayın ve tekrar çatıya gelin. Makaradan ipi çekin ve mumyayı yukarı alın. Bu esnadan aşağı düşüyoruz. Bir kez daha yukarı çıkın ve pencereden içeri girin. Mumyayı kırmızı boya ile boyayın ve Dr.Fred ile mumyanın yerlerini değiştirin. Daha sonra ip ile Dr.Fred'i bağlayın. Dışarı çıkın ve ipi tekrar çekin. Lab.a gelince doktorun ağzına huniyi koyup kahve içirin. Sonra Dr.Fred ile konuşup kontratı imzalaması için onu ikna edin (eğer olmazsa üst kata çıkın ve ilk odadaki televizyonu açıp seyredin ve tekrar deneyin). İmzalanmış kontratı Hoagie'ye yollayın ve Hoagie'ye geçin. Kontratı posta kutusuna atın ve çıkan demoyu seyredin. Daha sonra Bernard'a geçin. Yukarı çıkın ve ofisteki telefonu kullanarak diamond sipariş edin. Çıkan uzunca demoyu seyrettikten sonra kendimizi yukardaki odada buluyoruz. Yaşlı tentacle kapının önünden geçince dışarı çıkın ve ikinci kapıya (şeker makinasının ordaki) girmeye çalışın. Bu esnada yaşlı tentacla bizi görüyor ve tekrar küçültüyor. Küçülünce ikinci odaya girin ve fare deliğinden diğer odaya geçin. Burada tekrar büyüyoruz. Bowling topunu alın ve lab.a gidin. Buradaki tentacle'lara bowling topunu atın. Daha sonra yaşlı tentacle ile konuşun ve onu Dr.Fred'e ateş etmesi için ikna edin. Yaşlı tentacle ateş edince kendini küçültecek ve kahramanlarımız onu Sibirya'ya postalıyacaklar. Daha sonra çıkan demoyu seyredin ve oyunu bitirin. Oyunun sonunda herşey normale dönüyor gibi gözüksede gözden kaçan noktayı oyunun son ekranında fark ediyoruz. Eeee onu da siz tahmin edersiniz artık. Son olarak bu oyunu hala daha oynayamamışsanız mutlaka bir ara deneyin. Haa unutmadan eğer canınız Maniac Mansion I'i oynamak isterse pul koleksiyonu yapan adamın odasındaki bilgisayara **use** yapın. Gerçek oyuna dönmek için ise ALT-X tuşlarını kullanın.

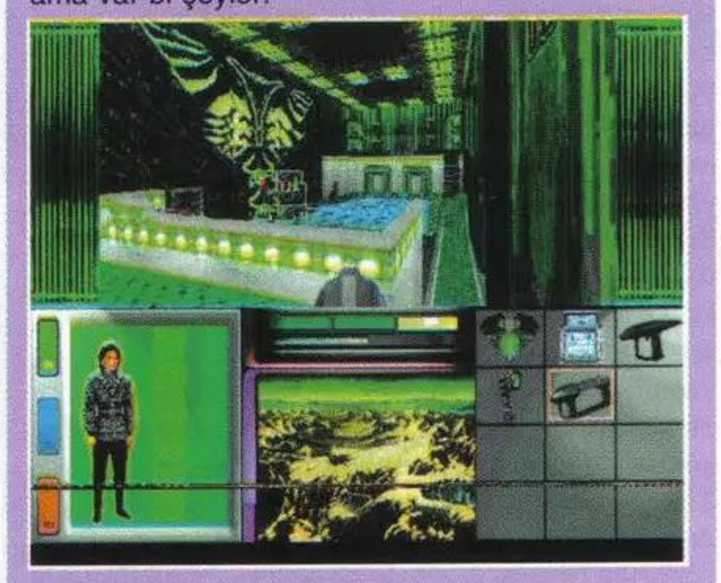
☒Özgür "Önce hüplettim, sonra gümlettim" GÜLTEKİN

FİRMA: LUCAS ARTS
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: 386 DX, 4 MB RAM, 6 HD 12 MB HARDISK
GENEL: %97

Kaptan Kirk: Mr. Spak. Aldırdınız mı benim dergi mi?
Mr. Spak: Hangi dergi, GameShow'u mu efendim?
Kaptan Kirk: Tabii GameShow. Ayın onbeşinde çıkan kaç tane dergi var. Diğerlerinin hepsini aldık. Ne güzel oyunlar çıktı demo DCD'lerinden.



Mr. Spak: Onlar DCD veriyor ama GameShow'daki muhabbet farklı be kaptanım.
Kaptan Kirk: Ne muhabbeti be. Zaten en muhabbet yazar MAChbule Abla da ayrılmış dergiden. Eski tadı tuzu kalmadı artık.
Mr. Spak: Öyle demeyin efendim. Onun yerine OVERLOK köşesi açılmış, yazar biraz asabi ama var bi şeyler.



Kaptan Kirk: Ooo! Spak Bey. Sen de GameShow'cu kesildin başımıza. Madem öyle bastır 400 Milyor krediyi al dergiyi, biz de okuyalım. Hoşuma gider benim.
Mr. Spak: Biz bu kulakları boşuna uzatmadık be kaptanım. Sen kaptan olmuş adamsın. Sana komaz.
Kaptan Kirk: Ulan amma abarttın bea. 400 Milyor kredi dediğin ne ki? 5 tane CocaCola parası. Pis cimri volkanlı. Al hadi şu parayı da çok konuşmadan getir dergimi.
Ben onları severim herşeye rağmen.

Günümüzde genetik mühendisleri gecelerini gündüzlerine katıp, insan bedeninin sırlarını çözmek için sonsuz bir uğraş vermekteler. Her geçen gün, iç evrenimizdeki yeni bir gen keşfedilmekte ya da keşfedilmiş genlerin ne işe yaradıklarının sırları çözülmekte. Tüm bu uğraşlar, aslında tek bir amaca hizmet ediyor: İnsanı bir kaç yıl fazla yaşatabilmeye...

Sonsuza dek yaşayabilen bakteri cinslerinin bulunmuş olmasına karşın, aynı şeyi insana uygulayabilmek ise şimdilik daha uzak bir hedef gibi görünüyor. Nitekim, yüzyıllar sonra bile çılgın bilim adamları mutlak sonsuzluğa ulaşabilmek için beyaz fareler yerine dev yıldızları kobay olarak kullanıyorlar. Üstelik gözlerini öyle bir hırs bürümüş ki, yok olan güneş sistemlerinde yaşayan canlı formların kendilerince sinek kadar bile bir değeri yok.

Bahsettiğim kişi Dr. Tolian Soran. Evrenin bilinmeyen köşelerindeki apayrı boyutlara kapılar açan ve her kırk yılda bir Samanyolu galaksisinden geçen Nexus adında, hakkında çok az şey bilinen, değişken bir enerjiye sahip galaktik hortumu kovalayarak sonsuzluğun içinde yolculuk etmeye çalışıyor Dr. Soran. Hortumu bulunduğu yere çekebilmek için de yıldızları patlatarak oluşan şok dalgalarını kullanıyor. Nitekim Nexus, bundan seksen yıl kadar önce de başka bir gemiyi kurtarmak isteyen Atılgan 'ın kendisine çok yaklaşması sonucunda aldığı bir yarayla, geminin o zamanki kaptanı James T.Kirk'ün de ölmesine neden olmuş. Bugün ise Atılgan'ın kaptanı Picard, uzayda iki tur atıp gelen Nexus'u ve kovalayıcısı Dr.Soran'ı karşılamaya hazırlanıyor. (Star Trek hayranları 'Enterprise'a biz Türkler tarafından yakıştırılan Atılgan ismini kullandığım için belki bana kızacaklardır, ama n'apalım, Atılgan da fena isim değil işte...)

"Star Trek - Generations", aynı adlı sinema filminden esinlenerek hazırlanmış. 1960'lardan bu yana, "Voyagers, The Next Generation, Deep Space Nine" gibi değişik platformları konu alan televizyon dizileriyle ve sinema filmleriyle bir kült halini alan Star Trek'in bu bilmem kaçıncı filminin de konusu, aşağı yukarı böyle. Ayrıca, bu film geçtiğimiz ay içinde de, lig maçlarını yayınlamak için bir yerlerini yırtan ve protestolara neden olan bir televizyon kanalında da gösterilmişti.

Oyun, Kaptan Kirk'ün ölümünü de gösteren güzel bir demoyla başlıyor. Atılgan, Amargosa sisteminden aldığı bir yardım çağrısıyla rotasını o yöne çeviriyor ve sinyallerin sistemdeki gözlem istasyonundan geldiği anlaşılıyor. Alınan bilgiler ışığında, stratejik bir önemi olmayan bu istasyona saldıranların kim olduklarını ve amaçlarını bulmak da bize düşüyor. Demo Atılgan'ın harita odasında son buluyor ve bu noktada oyun başlıyor. Zaten oyunun ilerleyen bölümlerinin araları hep bu harita odasında geçiyor. Bu odada yıldız sistemlerini ve gezegenleri uzaktan ya da yakından inceleyerek, Soran'ın izini bulmaya çalışıyoruz. Şimdi, öncelikle harita odasındaki fonksiyonları ve tuşları inceleyelim...

Ekranın altında gördüğünüz tuşlardan **"Full Sector / System View"** yazılı olanı, güneş sistemlerine daha yakından bakmamıza veya tüm yıldız haritasına geri dönmemize yarıyor. Bu tuşun en altındaki **"Long / Short Range Scan"** butonu ile de, uzaktaki veya bulunduğumuz sistemdeki güneş ya da gezegenler hakkında bilgi sahibi olabiliyoruz. Örneğin, biz Halee sisteminde isek, bulunduğumuz sistemdeki gezegenlere **Short Range Scan**, yani kısa mesafeli araştırma yaparak, Soran'ın varlığını tespit edebiliriz. Oysa, bunu uzağımızdaki başka sistemlere uygulayamayız. **Long Range Scan** (uzak mesafeli araştırma), uzaktaki bu gezegenlerin yalnızca isim, maden durumu ve hayat formları gibi bilgilerini verebiliyor. Soran'ın veya Trilithium adlı madenin varlığını tespit edebilmek için o güneş sistemine yolculuk etmemiz gerekiyor. Bunu da, gideceğimiz hedef sistemi seçtikten sonra, ekranın sağındaki **"Set Course"** tuşu ile yapabiliyoruz. Eğer araştırdığımız yerde Dr. Soran'ın varlığı tespit edilirse, **"Computer Log"** yazılı butonun olduğu yerde **"Transport"**; veya düşman gemileri saldırırken **"Tactical"** butonları çıkıyor. Bu butona basarak, böylece oyunun hareketli bölümlerine yatay geçişte bulunabiliyoruz.

"Transport" butonuyla geçiş yaptığımız bölümler Doom'vari bir oyun stili içeriyor. İlk bölüm, yukarıda da bahsettiğimiz gibi, Amargosa sistemindeki uzay istasyonunda geçiyor. Bölümleri tanıtırken, adım adım anlatmama olanak olmadığından, her bölüm için bulunması gereken objeleri, kullanıldıkları yerleri ve her bölümü bitirmek için gereken ipuçlarını vermem yeterli olacaktır diye düşündüm (İyi de etmişim, zira yazı, bu haliyle bile uzun sürecek gibi görünüyor). Yine aklınızda tutmanız gereken başka bir ipucu da şu... Oynadığınız her bölümde amaç Soran'ı bularak kovmak ve bulunduğunuz sistemdeki yıldızı patlatmak için yaptığı bombayı etkisiz hale getirmek...

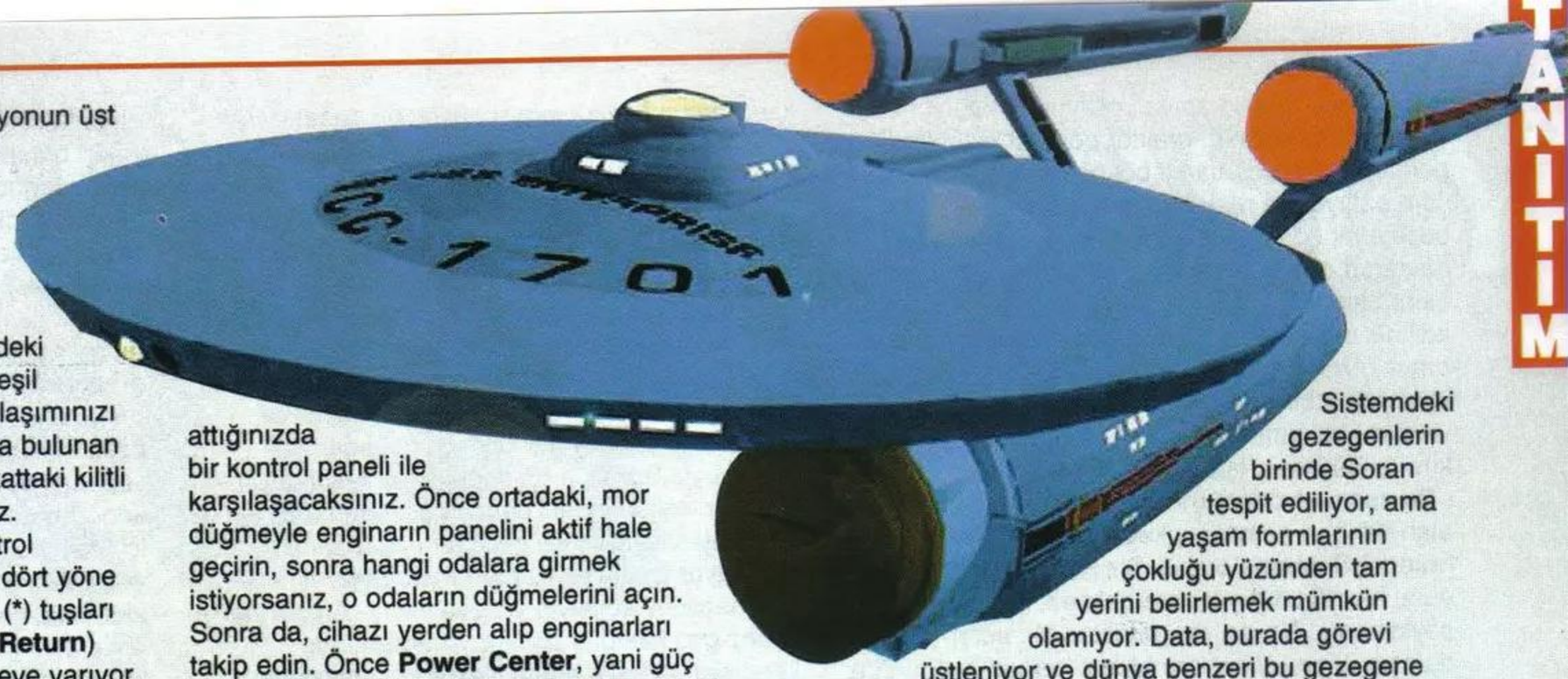
İlk bölümde, Amargosa sistemindeki gözlemevi olarak kullanılan uzay istasyonu saldırıya uğramıştır (uzay terörü) ve yardım çağrıları üzerine Atılgan (ekip arabası) olay yerine ulaştığında alıcılar hasara uğramış istasyonda tanımlanamayan yaşam belirtileri olduğunu tespit ederler. Kaptan Picard (komiser), Yüzbaşı Riker'ı, kazazedeleri Atılgan'a ışınlamak ve saldırının sorumlularını bulmak için istasyona gönderir.

Oyunun bundan sonrası arcade oyun kimliğine bürünüyor ve elinizde ışın silahınızla (**Type 2 Phaser**) etrafta dolanan Romulan'ları bayıltıyor ya da öldürüyorsunuz. Silahınızın enerjisini gösteren bölümün üstünden ateş gücünüzü ayarlayabiliyorsunuz. Eğer silahı bayıltıcıya ayarlamışsanız, bayıltığınız kişinin üzerine geldiğinizde üzerlerini aramak için dokununca canlanıveriyorlar. Bu yüzden silahı en az orta ayarda tutmak gerekiyor. Zaten öldürdüğünüz kişilerin üzerinden çıkan yeni silahları aldıktan sonra, **Phaser**'ı artık kullanmanız gerekmiyor. Bunun için mouse ile ölülerin üzerinde tıklamanız ve bulduğunuz aleti sürükleyip ekranın sağ alt kısmındaki alet bölümüne taşımanız gerekiyor.

Haritada kırmızı ile gösterilen noktalar ise yaralı istasyon mürettebatını gösteriyor. Bunların üzerine geldiğinizde, haberleşme aracınız yanıp sönüyor ve buna dokunarak yaralıları Atılgan'a ışınlıyorsunuz. Haritada sarı ile gösterilen nesneler de, size o bölümde yararlı olacak objeleri gösteriyor. Bunların dışında bulacağınız diğer nesneler hiç bir yerde kullanılmıyor, dolayısıyla onları toplamanıza da ihtiyaç yok.

Bölüme başladığınızda ilk karşınıza çıkan yaralı, Dr. Soran oluyor. Onu gemiye ışınlıyorsunuz, ancak oyunun ilerleyen dakikalarında Soran Atılgan'dan kaçarak tekrar istasyona dönüyor. Soran, Atılgan'a ışınlandığında geride bir alet bırakıyor. Bu cisim (**Graviton Inverter**) oyuna başladığınızda karşınıza çıkan bozuk asansörün düğmesini onarıyor. Bu asansör geminin alt

STAR
GENE



katına, iç taraftaki iki asansör ise istasyonun üst katına ulaşmanızı sağlıyor. Orta katta bulacağınız **Illuminator Core** ile üst kattaki odaların birinde (haritanın kuzeyinde kalan oda), duvarda bulunan aydınlatma hasarını onarıyorsunuz ve böylece alt katın aydınlanmasını sağlıyorsunuz. Güneydeki odada ise, kontrol panelinden alttaki yeşil düğmeye basarak, servis tünellerine ulaşımınızı sağlıyorsunuz ve aynı odadaki duvarda bulunan delikten eğilerek geçiyorsunuz ve alt kattaki kilitli bölmelere böylece geçmiş oluyorsunuz.

Burada biraz nefes alıp, oyunun kontrol tuşlarından da bahsedelim. Ok tuşları dört yöne ilerlemenizi, nümerik klavyedeki (/) ve (*) tuşları ise sağa ve sola kaymanızı sağlıyor. (**Return**) tuşu atlamaya ve (**Ctrl**) tuşu ise eğilmeye yarıyor. Yürürken (**Shift**) tuşunu da basılı tutarsanız, koşmanızı sağlıyor ve nitekim bazı yerlerden atlayabilmek için bu gerekli olabiliyor. Zaten, bu ve diğer tuşlar **Options** menüsünden değiştirilebiliyor ve bu menüye de **Esc** tuşu ile girebiliyorsunuz.

Orta kattaki kilitli bölmeden çıkabilmek için yine duvarda bulacağınız bir butona basmanız gerekiyor. Daha sonra aşağı inerek ortadaki odada, dolapların birinde **Magnetic Justifier** denilen aleti bulacaksınız. Bu alet, orta katta açamadığınız büyük sarı kapıyı açmanızı sağlıyor ve nihayet Soran ile karşılaşıyorsunuz. Odaya girer girmez, solda duran panelin arkasına geçip saklanmanız gerekiyor, çünkü Soran sizi gördükten biraz sonra ateş etmeye başlıyor. Saklandıktan sonra bir punduna getirip, Soran'ı ateş yağmuruna tutmanız gerek. Ancak bu şekilde, Soran ışınlanarak istasyonu terkediyor. Tabii, arkasında güneşe doğru fırlatılmaya hazır bir Trilithium bombası bırakarak...

Trilithium, Romulan'lar tarafından yaratılmış ve dengesiz özellikler taşıyan, deney amaçlı bir bileşik. Soran, bu bileşiği güneşlerin hidrojen tepkimelerini yoketmek için kullanıyor ve bu da ani bir patlamaya yol açarak, oldukça büyük bir şok dalgasına neden oluyor.

Bu bölümde son olarak yapmanız gereken şey, diğer bölümlerde de yapacağınız gibi, güneşe yönelmiş olan bombanın hedefini değiştirmek. Bunu da, hemen ortadaki kontrol panelinden yapabiliyorsunuz. Panelde önce, üstteki yeşil butona basarak aktif hale geçirin. Sonra sırayla, soldaki ve sağdaki butonları da açın. Sağdaki bölümde, ortada çıkan sarı butondan hedefi değiştirerek uzay boşluğunu seçin. Sonra ortadaki bölmede, yeşil butonları açıp kırmızı butona basarak, bombayı uzay boşluğuna fırlatın...

İkinci bölüm Arvada sisteminde geçiyor. Arvada II gezegeni, trilithium çıkarılan eski bir maden kolonisi. Gezegende Dr. Soran'ın varlığı tespit edildikten sonra Kaptan Picard, Data'yı aşağı ışınlıyor. Zira, Soran yeni silahı için yeteri kadar trilithium çıkarmadan önce onu durdurmanız gerekiyor. Gezegende, halihazırda robotların sürdürdüğü bir savaş devam etmekte. Bu yüzden uçan herşeyden sakınmanız gerekiyor. Ana binaya girdiğinizde, rayların üzerinde hareket eden soyulmuş enginar biçimli robotlar göreceksiniz. Bunlar, programlandıkları yol uyarınca hareket ediyorlar ve otomatik olarak değişik bölümlere giriş kapılarını açabiliyorlar. Odaların birinde park etmiş enginarlar göreceksiniz. Enginar garajı adını verdiğim bu odada, robotları kontrol etmenizi sağlayacak bir cihaz bulacaksınız. Bu cihazı rayların üzerine bıraktığınızda, enginarlar gelip önünde duracak ve komut bekleyeceklerdir. Bunlara, bir göz attığınızda bir kontrol paneli ile karşılaşacaksınız. Önce ortadaki, mor düğmeyle enginarın panelini aktif hale geçirin, sonra hangi odalara girmek istiyorsanız, o odaların düğmelerini açın. Sonra da, cihazı yerden alıp enginarları takip edin. Önce **Power Center**, yani güç merkezine gidip **Storage Area** (Depo alanı) denen yere güç vermeniz gerekiyor. Zira, bu bölgede enerji olmadığından robotlar bu bölgeye giremiyorlar. Aynı panelden, madene inen bir asansörün önündeki güç engelini kaldırmaya yarayan, **Energy to Shaft Elevator** seçeneğini de pasif hale geçirin. Sonra, depodan **Axionic Flux Inverter** denilen bir aleti alıp, asansörün hemen yanındaki **Force Field Generator** (Güç Alanı jeneratöründe) kullanıp gücü kesin. Tekrar güç merkezine dönüp asansörün enerjisini açtığınızda, artık asansörle aşağı inebilirsiniz. Bundan sonrası da artık, el göz koordinasyonunuzun gelişkenliğine kalmış. Etraftaki yaratıkları öldürüp, Soran'a ulaşacak olan yoldaki engelleri ortadan kaldırarak ilerleyin ve bulacağınız diğer bir asansörle aşağıya inip Soran'ı bulunca ateş ederek onu gezegenden kaçırın. Şunu da unutmayın ki, Soran size ateş etmeye başlamadan önce, sizin atışlarınız onu etkilemiyor. O yüzden, boşa silah harcamayın...

Üçüncü bölümde ise Halee sistemine gidiyoruz ve Halee II'de Dr. Soran'ın varlığını yine tespit ediyoruz. Halee II, yüzeyinde radyoaktif kristalleri barındıran ve Klingon'lara gizli bir uzay üssü görevi gören bir gezegen. Bu bölümde ise Bay Worf, Soran'ın Trilithium yüklü gemisini sabote etmede bize yardımcı olacak...

Kısaca anlatmak gerekirse, önce yüzeydeki bir asansörle aşağı inip, diğer bir asansörle yine yüzeye çıkacağız. Arada geçtiğimiz bölgelerde, mümkün olduğunca tüm Klingon'ları yok etmemiz gerektiğini ve üstlerini arayarak silah ya da şarjörlerini toplamamız gerektiğini söylemeye gerek yok sanırım (ama yine de söylemiş olduk)... Yüzeye çıkarken de oksijen cihazınızı açmayı unutmayın. Kristallerin yoğun olduğu bir bölgeden geçerken, çöken toprakla birlikte tekrar yeraltına düşeceksiniz. Dikitlerin oluşturduğu bir bölgeye ulaşıp, karşıya geçtiğinizde yerde yatan Klingon'un yanında bir giriş kartı bulacaksınız. Bu kart, başlarda geçtiğimiz ve ilerleyince tekrar ulaşacağımız koridorların birleştiği bölgenin ortasındaki asansörün en üst katına ulaşabilmemize yarıyor. Bu katta, bulacağınız konrol paneli ise, açılmayan ve limandaki gemilere ulaşan koridorlara geçit veriyor. Bu gemilerden en soldaki, arızalı karşı-madde reaktörünün (**Antimatter Reactor**) onarımı için inmiş durumda. Eğer bu gemideki **antimatter reactor plug**'ı bulup, Soran'ın gemisindekiyle değiştirebilirsek, gemi kalktıktan sonra düşecektir. Bulacağınız cisim, geminin en üst katında duvardaki bir panelde takılı bulunuyor. Cihazı bulup, Soran'ın gemisindeki ikiziyle değiştirdikten sonraki iki dakika içinde gemiden çıkmanız gerekiyor ve bölüm bitiyor...

Bundan sonraki durağımız Bersus sistemi. Sistemdeki gezegenlerin birinde Soran tespit ediliyor, ama yaşam formlarının çokluğu yüzünden tam yerini belirlemek mümkün olamıyor. Data, burada görevi üstleniyor ve dünya benzeri bu gezegene iniyor. Ancak bir problemimiz var, Data yüzemiyor. Bu yüzden suya düştüğünde, yürüyerek ilerlemesi gerekiyor. Amacımız ise karşıdaki adaya ulaşmak. Artık nilüfer benzeri çiçeklerin üzerinden zıplayarak mı gidersiniz, yoksa deniz altından bir yol mu bulursunuz, orası size kalmış. Su altında ise bazı kristaller ve mavi elementler mevcut. **Duranium filaments** denen mavi elementler Data'ya enerji veriyor. Kristaller ise manyetik bir alanda patlayabilme özelliğine sahip. Adaya ulaştığınızda diken tüküren bitkilere de dikkat edin, bir anda enerjinizi bitiriverirler. Bunları öldürdükçe, çiçeklerini toplayıp yine silah olarak kullanabiliyorsunuz. Tepesinde krater bulunan bu adaya ulaşmak için tek yol, denizin içinden ama dip seviyesinin üzerinden ilerleyen u biçimli bir köprü. Buraya doğru yerden atlamanız gerekiyor. Bundan sonra yol, dönerek tepeye kadar ulaşıyor. Burada da Soran'ı kovaladıktan sonra, makinenin kontrol panelinin arka tarafına geçip eğilerek patlayan kristallerden kullanmanız gerekiyor. Kafes yok olunca içeri girip, enerji sağlayan cihazı yerinden çıkararak füzeyi durduruyoruz...

Geldik beşinci bölüme... Burası Galorndon Core denilen bir yer ve gizli bir Romulan üssü. Gezegene inen görevli ise yine bir Romulan olan Yüzbaşı Troi. Romulan'lar, sizi de kendilerinden zannetikleri için size saldırmıyorlar, ta ki siz ateş edip birilerini vurana dek... Hangardan çıkan bir uçağın sayesinde açılan kapıdan içeri süzülüp, sağdaki ilk kapıdan asansöre ulaşıp en alt kata, mekik onarım bölgesine giriyoruz. Burada bulacağımız iki uçlu bir anahtar yukarıdaki bir kapıyı açıyor. Buradan üst kata çıkıp, rütbeli bir hatunun odasına girdiğimizde çıngar çıkıyor ve kadını öldürmekten başka çaremiz kalmıyor. Haritaya göre söylersek bu oda, orta kattaki doğu kapısından girince en yukarılarda kalıyor. Buradaki üçlü anahtarı aldıktan sonra başlıyoruz Romulan avına... Üçlü anahtar Soran'a ulaşabileceğimiz bir kapıyı açıyor. Bu kapıdan geçtikten sonra, soldaki asansörü kullanıp orta katı takip ederek, Soran'a ulaşabilirsiniz. Kendisini yine ateş edip kovduktan sonra, burada bulacağınız kontrol panelini kullanarak, birinci bölümde olduğu gibi ateşlemeyi uzaya yönlendirebiliriz...

Altıncı bölüm, yine Galorndon Core'daki Romulan üssünde geçiyor. Bu kez görevli Yüzbaşı Riker ve atış serbest. İkili anahtarı ilk indiğiniz yerdeki adamı vurduğunuzda üzerinde bulacaksınız. Kilise mi yemekhane mi, tam çakamadığım odadan ulaşılan asansörle yukarı çıkıp, balkondan hangar kapısı önünü temizleyin ve aşağı atlayın. Karşı tarafa geçip, merdivenlerden çıkarak topu kullanın ve size ateş eden Romulan gemisini vurun. Bir atış da

arkanızdaki metal kapıya yollayın ve kapıyı açın. Şimdi aşağılara inip, reaktör odasını bulmanız gerekiyor. Burada camlı bölmeye ateş edince, cam patlıyor ve reaktörün soğutma suyu boşalarak odayı dolduruyor. Bu yüzden hızlı davranıp odadan çıkmanız gerekiyor. Artık, enerji olmadığından, yolları kapayan güç alanları yok edilmiş oldu. Tekrar uçurduğumuz demir kapının oraya çıkıp, asansörle orta kata inerek, Soran'ı aynı yerde bizi bekler halde bulabiliriz. Yine ateş, yine kontrol paneli ve yine boş uzayı seçip, kırmızı düğme... İşte bu bölümün finali...

Bu aşamada, karşımıza Arvada sisteminde yol alan Klingon gemileri çıkacak. Zaten Klingon nerede, Soran da orada. Siz Klingon'ları takip edin, hayatta sırtınız yere gelmez, benden söylemesi... Neyse, bu gemilere bir 'scan' yapıp dalaşın, ama bir iki yara alınca hemen kaçın. Zira, bunlarla burada başa çıkmak pek mümkün görünmüyor. Yeri gelmişken, uzay savaşlarının nasıl yapılacağından da biraz bahsedelim. Klavyedeki 1'den 7'ye dek olan tuşları kullanarak ya da en alttaki komut satırına ve gerekli komuta basarak, geminin kaptanı olarak ne yapılması gerektiğini söylüyoruz. Bunlar sırasıyla; **1..**Hedefe yaklaş, **2..**Hedeften kaç, **3..**Mesafeyi koru, **4..**Dur, **5..**Aynı durumda kal, **6..** Geri çekil, **7..**Durumunu koru. Ayrıca **sağ SHIFT** tuşu fazerleri, **ENTER** tuşu ise torpidoları ateşliyor. Ok tuşlarıyla dönerek, **sağ CTRL** ve nümerik klavyedeki **0** tuşlarıyla da sağa sola dönerek hareket edebiliyorsunuz.

Harita üzerinde sağı solu 'scan' edip, ne yapacağım diye beklerken, Atılgan'a Soran'dan bir mesaj ulaşıyor ve yerini bildiriyor. Soran, Amargosa uzay istasyonuna dönerek, Amargosa'yı yok etmek için bir denemede daha bulunacak. Bu kez, uzay istasyonunda acil güç alanı onarımı gerekebileceğinden, Geordi LaForge görevlendiriliyor ve hikaye başlıyor...

Bu kez, uzay istasyonuna bir Klingon gemisi yanaşmış durumda ve ara kapıyı açarsanız, affedersiniz, bir şeyleri yiyorsunuz. Yapacağımız iş, bunlara bulaşmadan ara bölmedeki bilgisayarın bozuk çipini değiştirmek. Sağlam çip ise aşağı katta, ortadaki odada bulunuyor. Çipi değiştirdikten sonra, aktif hale getirerek, kilitli kapıları açabiliyoruz. Kapıların otomatik olarak kilitlenmiş olmasının sebebi ise, istasyonun aldığı bir yara yüzünden, içeride hava bulunmaması. Değiştirdiğimiz çip sayesinde, istasyon çevresinde bir güç alanı oluşuyor ve delikten hava sızması önleniyor. Artık içeri girip, birinci bölümde Soran'ın bulunduğu kontrol odasına doğru bir hamle yapabilirsiniz. Buraya geçişte kullandığımız ara bölmeyi hatırladınız değil mi? İşte, orayı açar açmaz onlarca Klingonlu bulunduğunuz yere ışınlanıyor ve dört bir yandan etrafınızı sarıyorlar. Yapacağınız en iyi şey, buradan kaçarak çipi değiştirdiğiniz bölmeye dönmek. Burada güç alanını tekrar kapatıp, Klingon'ların ölmesini sağlıyorsunuz ve sistemi tekrar açarak, Soran'ın bulunduğu odaya geri dönüyorsunuz. Bundan sonrası ilk bölümle aynı, ancak ekstradan yapmanız gereken, odadaki diğer Klingon'ları da öldürmek...

Dokuzuncu ve onuncu bölümler uzay savaşı şeklinde geçiyor. İlkinde, Guernica sisteminde iki düşman gemisiyle karşılaşıyoruz ki, bunlardan biri Atılgan'a kafa tutacak kadar büyük bir destroyer, diğeri ise Soran'ın içinde bulunduğu bir savaş gemisi... İlk hedef olan ana gemiyi patlattıktan sonra, sıra Soran'ın gemisine geliyor, ancak Soran, Klingon'lar gibi sonuna dek savaşacak kadar aptal değil. Gemisi büyük bir hasar gördüğünde tabanları yağlayıp kaçıyor. İkinci uzay savaşı Veridian sisteminde gerçekleşiyor. Chodak, Klingon ve Romulan savaş gemilerinden oluşan dev bir filo üzerimize geliyor ve bize de yapacak tek şey kalıyor: Kaçmak...

Bu ana kadar, Soran'ın yok etmek istediği yıldız sistemlerini incelediğimizde, daha doğrusu bu sistemlerin (Bersus, Amargosa, Galorndon Core ve Veridian) patlamalarını simüle ettiğimizde, Nexus'un izlediği yolla kesişen gezegen ve dolayısıyla Soran'ın bulunduğu yer tespit ediliyor. Veridian sistemindeki üçüncü gezegen... Soran'ın silahı olan bir füze de gezegenin yüzeyinde bulunuyor ve olayla Kaptan Picard bizzat ilgileneceğini söyleyip yüzeye iniyor. Ancak iner inmez geç kaldığını anlıyor ve Soran'ı (ve kendisini) almaya gelen Nexus'la karşılaşıyor.

Filmini seyretmiş olanlar, boş ekran altında konuşmalarla geçen bu bölümü çok daha iyi anlayacaklardır, zira bu noktada Nexus her ikisini de yutarak zaman içinde bilinmeyen bambaşka bir boyuta götürür ve Kaptan Picard bu boyutta düşlerinin gerçekleştiğini, istediği her yere gidebildiğini ve yapmak istediği herşeyi yapabileceğini görür. Bir an sonra Atılgan'ın, seksen yıl önce kaybolan eski kaptanı Kirk ile karşılaşır ve Kirk de bu boyuta henüz ulaştığını yeni yeni farketmektedir. Kaptan Picard, Kirk'ü geri dönüp Soran ile karşılaşmak için ikna etmeye uğraşır. Geri dönmek için, sadece bunu istemeleri yeterli olacaktır, zira bu boyutta zaman ve yer kavramı yoktur. Sonunda, her ikisi de Nexus'un gelişinden daha önceye dönerek (bu noktada artık Kaptan Kirk'ü yönetiyoruz) kendilerini Soran'ın karşısında bulurlar...

Soran'la köprü üzerinde karşılaşdığınızda, yine ilk hamleyi bekleyip ateş ederek onu kaçırın ve kaçarken köprüye düşürdüğü, gizli silahının kontrol cihazını da alarak yolunuza devam edin. Pamukkale'ye ulaştığınızda, karşılarda bir yerde, yanındaki duvarda çatlak olan bir kayanın üzerine atlayarak ateş edip çatlağı açın. Bu arada, biraz önce geçtiğiniz yerdeki kaynak sularının içine düşüp çıkarak enerjinizi full'leyin, zira ileride oldukça gerekecek. Dikitten dikite geçilen ve atlaması da oldukça zor olan ikinci bir yeri de geçtikten sonra, garip yaratıkların olduğu bir bölgeye ulaşıyorsunuz. Bunlara çok dikkat edin, çünkü ses dalgalarıyla saldırıyorlar ve siz ne olduğunu anlamadan yaralanıveriyorsunuz. Zaten, bunları da geçince Soran'a ulaşıyorsunuz ve yine kaçırmak üzere ona ateş ediyorsunuz.

Filmi seyretmiş olanlar yine görmüşlerdir ki, Kirk'in üzerinde bulunduğu köprü yıkılarak Kirk'ün de ölmesine neden olur. Bu, oyun için de geçerli mi bilmiyorum ama her oynayışımda üzerinden geçerken köprü yıkılıyor ve Kirk ölüyor. Ancak, ölmeden önce elinizdeki kontrol cihazına basarak paneli aktif hale geçirmeniz gerekiyor.

Kirk öldükten sonra, yönetim Picard'a geçiyor ve kendinizi fırlatıcı rampanın önünde buluyorsunuz. Az sonra fırlatılacak olan füzeyi durdurmak için koşarak kontrol paneline gidiyorsunuz ve yine kolaylıkla sistemi durduracağınızı sanıyorsunuz. Nitekim, filmi seyredip yapması gerekeni bilenler için gerçekten burayı çok kolay bir biçimde geçiyorsunuz, ama bilmeyenler için yeni bir kontrol paneli yeni bir sorun demek. Siz işaretlerin ne olduğunu, nereye basacağınızı bulana kadar füze fırlatılıveriyor. Filmde Picard, füzenin kalkışını engelleyen ayakları kilitliyor ve füze olduğu yerde patlıyordu. İşte sizin de yapacağınız bu... Füzenin hemen altındaki, kıskaç işaretine basarak, şeklin kırmızıya dönmesini sağlayın ve hemen oradan mümkün olduğunca uzağa kaçın. Füze ateşlendiğinde, ileri doğru fırlayamayarak, olduğu yerde patlıyor ve bu bölüm de bitiyor... diye düşünürken, bir anda gelen yeni bir mesaj yeni bir bölümün de başlangıcı oluyor. Mesaja göre Soran, Atılgan'a sızmış durumda ve onu engellemek yine Picard'a düşüyor.

Son bölümde Dr. Soran, Atılgan'a girerek torpido fırlatıcılarından birini kullanmayı ve Veridian güneşini yok ederek bir kez daha amacına ulaşmayı hedeflemektedir. Komutan Riker, mürettebatı korumak üzere Atılgan'ın daire kısmını gemiden ayırarak gezegene indirir. Picard da gemiye ışınlanarak, bir kez daha Soran'ı durdurmak üzere harekete geçer...

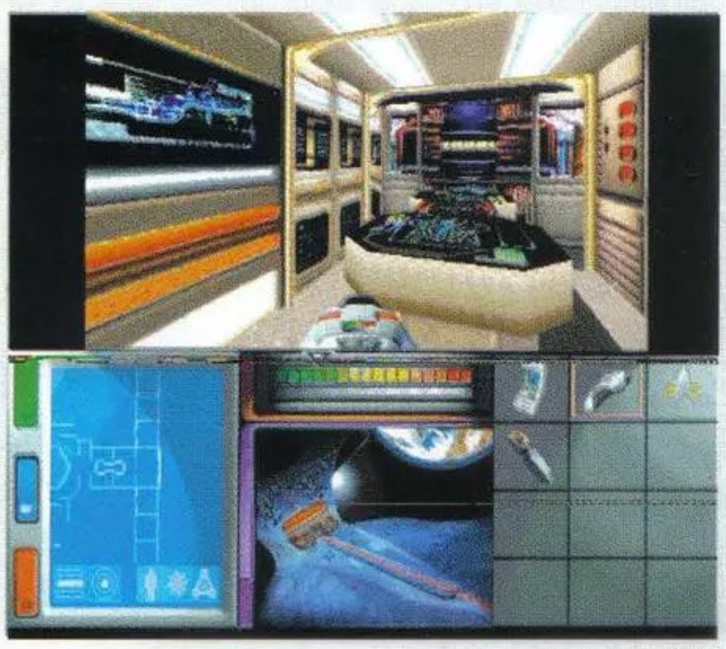
İşte, gazetelerin televizyon sayfalarındaki film özetlerini aratmayan bu açıklamadan sonra, ne yapacağımıza bir bakalım... Gemiye girdikten sonra, haritadaki en kuzeyde kalan odaya ve içindeki kontrol paneline ulaşarak, başladığımız yerin yakınlarındaki asansörün hava boşluğunu aktif hale geçiriyoruz. Bunu yapmak için, panelde önce asansörü seçip, sonra da kırmızı düğmeyi yeşile çevirerek sistemi çalıştırıyoruz. Yine haritadaki bir odada, sarı bir işaretle belirlenmiş, asansör kapılarını açmaya yarayan anahtarı alıyoruz ve çalışır durumdaki asansörün yanına dönüyoruz. Burada kapıyı açıp kendimizi boşluğa bırakıyoruz ve en alt kata iniyoruz (korkmayın, atın kendinizi aşağıya... Tüy gibi iniyorsunuz.). Bu sırada, Soran torpidoları kullanarak Riker ve mürettebatın bulunduğu yere ateşe başlıyor. Bizim de, bu durumda silahların kontrol edildiği odayı bularak sistemi etkisiz hale getirmemiz gerekiyor. Havalandırma tünellerini de kullanarak, en üstteki bir odaya ulaşıp, statik elektrik üreten bir kontrol panelini buluyoruz. Bu paneli kullanarak, ön ve arka odalardaki virüslerin ölmesini sağlıyoruz ve dışarı çıkıp aşağı iniyoruz. Haritaya göre, en güneye giderek Soran'ı bulup, yine kaçırıyoruz. Biraz ileride soldaki bir odada, Soran'ın ışınlama cihazını buluyoruz ve bu cihazın üzerindeki sarı oku kullanarak **Engineering Room**'u buluyoruz ve mavi düğmeye basarak odaya ışınlanıyoruz. Engin altıncı hissinizin de yardımıyla, duvarların birinde bulunan güç kontrol mekanizmasını buluyoruz. Ekranda tek yeşil yanan bölgeye basarak manyetik alanı kaldırıyoruz ve **Subsystem** bölümünde bulunan, geminin sadece torpido gözünün manyetik alanını yakıyoruz. Böylece, Soran silahları ateşlediğinde, bu, kendisinin ve ne yazık ki Atılgan'ın da sonu olacak.

Artık, Atılgan'dan kaçmak için bulmamız gereken son bir şey var. Kaçış hücreleri... Bunlar da, bulunduğumuz yerin biraz daha güneyinde. Oraya vardığımızda, haritada, hücrelerin birinde sarı bir nokta farkedeceksiniz. İçeri girince, bunun (bilmem farkettiniz mi?) bölümün başında koridorda önümüzden kaçan kedi olduğunu görüyoruz. İçeri girince, kontrol panelini kullanarak kaçış emrini veriyoruz ve oyunu (nihayet) bitiriyoruz...

Yine eski alışkanlıklarımı bozmayarak, MEG'in bu sayıda benim için ayırdığı üç sayfayı zorlayarak yazıda 3500 kelimeye yaklaştım. Zaten MEG de, artık buna alışmış olacak ki, bir chat sırasında yaptığımız uzun pazarlıklar sonucunda 3500 kelimeye razı oldu ama yine de şöyle ferah ferah yayılabileceğim fazladan bir sayfayı da vermeye yanaşmadı... Adventure yazıyoruz kardeşim burada, Kick Off 12 anlatmıyoruz ki. Bir futbol oyunu bile, yeri gelince üç sayfa işgal edebiliyorken ve yazarı bol bol geyik yapabiliyorken bizim böyle bir hakkımız niye yok?... Neyse, lafı uzatmayalım, yazıyı da daha fazla şişirmeyelim. Bu sefer Star Trek'ten, Star Wars geyiklerine sıra gelmedi, kusura bakmayın... Bir dahaki destana kadar güç sizinle olsun.

☒Ahmet "Jedi" Ergen

FİRMA: MICROPROSE
TÜR: ARCADE ADVENTURE
SİSTEM
PENTIUM 90
16 MB RAM
2 CD 75 MB HARDISK
GENEL: %95



ARADIĞINIZ HERŞEY

KUNTAY BİLGİSAYAR'DA

ECONO	MULTIMEDIA	MMX ECONO	MMX PERFOMANCE
PENTIUM 166 CPU 16 MB EDO RAM 2 GB QUANTUM HDD 1 MB S3 TRIO 64 MPEG 14" MPRII NI / LR	PENTIUM 200 CPU 16 MB EDO RAM 2 GB QUANTUM HDD 1 MB S3 TRIO 64 MPEG 14" MPRII NI / LR 12X CD ROM 16 BİT SES KARTI MULTIMEDIA SET	PENTIUM 166 MMX CPU 16 MB EDO RAM 2 GB QUANTUM HDD 1 MB S3 TRIO 64 MPEG 14" MPRII NI / LR 16X CD ROM 16 BİT SES KARTI MULTIMEDIA SET	PENTIUM 200 MMX CPU 16 MB EDO RAM 2 GB QUANTUM HDD 1 MB S3 TRIO 64 MPEG 14" MPRII NI / LR 20X CD ROM 16 BİT SES KARTI MULTIMEDIA SET
650$	800$	840$	975$

INTERNET'E BAĞLANMAYAN KALMASIN!

33600 WISECOM : 70$

33600 ZOLTRIX : 80$

33600 WISECOM : 70$

33600 SUPRA : 110$

... ARŞİVİMİZDEN SEÇECEĞİNİZ
450 DİSKETLİK SÜPER ARŞİV CD'LERİNDE
SÜPER FİYAT: 30$

... CD OYUNLARI: 6$

... CD KAYIT (CD DAHİL): 15$

XCOM3
PREMIER M.97
D. KEEPER
L.B.A.2
CARMAGEDDON
ECSTATICA 2 ...

KUNTAY BİLGİSAYAR

PAZARYERİ SOK. NO: 27-B FATİH / İSTANBUL
TEL: 0 212 523 80 67

“Ben hiç Frp oynamadım. Masaüstü Frp'si nedir yanından geçmedim..” diye başlamıyorum tabi yazıma. Çünkü hem böyle kötü bir tecrübem oldu ve o konu kapandı, laflar yerine gitti, çıkarılacak dersler çıkarıldı (ki ben kendi adıma sizlerle uygar bir tartışma alanı yaratabildiğimizi, benim kendimi ifade edebildiğim gibi sizlerin de çeşitli araçlarla (mektup, e-mail) bana yorumlarınızı ulaştırabildiğinizi gördüm ve şimdi bunun olumlu ve anlamlı paylaşımlar olarak görüyoum) hem de benim Frp oynamışlığım var. Nierdre ile boy ölçüşecek kadar olmasa da son zamanlarda giderek artan bir ilgiyle Frp oyunları arasında gezinmeye de başladım. Bu ay da dergiye Sierra'nın iki yeni Frpvari (Frpvari diyorum yeni bir tür adı yaratma hevesi içinde değilim ama bahsedeceğim iki oyun için tam bir Frp denemeyor, en azından ben deyemeyorum) oyun geldiğinde önce **Betrayal In Antara**'ya bir göz attım ve başıma gelecekleri (yani Efe'nin başına gelenleri, ehhe) anlayıp hemen diğer oyuna göz koydum:

Birthright.

Betrayal In Antara yazısını da eğer okuduysanız ya da okursanız göreceksiniz ki Efe'ye tam bir Betrayal In Gameshow oldu. Ama Efe de oyunu açıklamak için oldukça fedakar davrandı, bu jübile yazısında Efe'nin hakkını da yemeyelim.

Gelelim Sierra'nın Betrayal ile yaptığı gafı kapayacak ikinci oyuna: Birthright.

Advanced Dungeons & Dragons ve **TSR**'ın logolarını oyun kapağında görünce kıllanmadım değil hani. Kıllanmakta da haklıymışım, Sierra'nın AD&D oyun haklarını aldıktan sonra çıkardığı ilk oyunmuş Birthright. En baştan gönül rahatlığı ile söyleyebilirim ki Sierra, eline aldığı AD&D hakkını hiç de boşa harcamamış. Birthright, Frp-Strateji birlikteliğinin güzel bir örneği ve hatta ilki (benim kendimi bunca kaptırdığım ilki) diyebilirim. Lafı döndürüp dolaştırıyorum, çözmesi size kalıyor, ben bu arada Birthright oynamaya başladım bile...

Önce şu **Anuire**'nin başına neler gelmiş onu öğrenelim. Eskiden herşey ne kadar da güzeldi: **Micheal Roele** abimiz aslanlar gibi yüreği, karizmatik kişiliği, yaşadığı efsanevi zaferleri, keskin kılıcı ile Anuire'yi birlik ve dirlik içinde tutabiliyordu. Artık Anuire parçalanmış ve küçük küçük vilayetlere ayrılmış durumda. Tarihin bu sıkışmış ve kişiliksiz dönemleri her zaman bir kahraman doğurmuştur. Bizim için sorun bu kahramanın kim olacağı! Ben kılıcıma ve savaş adamlığıma, keskin zekama, yöneticiliğime ve maceraperestliğime güveniyorum diyorum diyenlerle devam ediyoruz, o zaman.

İlk olarak karşılaşacağınız klasik oyuna giriş menülerinde dikkatimi çeken 3 bölüme ayrılmış **Tutorial** seçeneği oldu. **Basic**, **Expert** ve **Advanced** olarak üçe ayrılmış olan Tutorial bölümünde Anuire'li yaşlı bir amca bize, oyunun ilk başlarda karmaşık gelebilecek ikonları ve bölümleri arasında küçük bir rehberlik yapıyor. Yalnız amcam o kadar çok konuşuyor ki kendimi Tutorial'dan dışarı zor atıyorum doğrusu. Oyuna başlayacağız başlamasına ama yine o aynı bölünme ile gözüşüyorum: **Basic**, **Expert** veya **Advanced**. Şimdi masaüstü Frp'de naçizane 5. Level bir Wizard olarak Basic'i seçmek şahsen kendime ve sayın DM'me ayıp olacak. Expert ortadaki seçenek olarak gözümü alıyor ama gönül, “niye Advanced oynamıyorum ki benim neyim eksik” de diyor. Expert ile başlayalım sonra Advanced'e hop yatay geçiş yaparız diyerek içimdeki sesleri susturup dalıyorum Birthright dünyasından içeri.

Kendimize şöle verimli toprakları olan bir vilayet ve sağlam bir karakter seçerek maceramıza başlayalım. Verimli toprak ile manalı birşey demek istemedim ama sağlam bir karakter derken oyunun bazı özelliklerine göndermeler yapmak istedim. Oynayacağımız karakterin race'inin ve level'ının her Frp'de olduğu gibi önemli olmasının yanında **Bloodline** özellklerimiz de önemli. Bloodline ile soy olayı anlatılmak isteniyor. **Tainted** (4-16), **Minor** (5-30), **Major** (8-48) ve **Great** (8-64) Bloodline Level'ları oluyorlar (yahu küt diye ayrıntılara girdim kusura kalmayın ama oyun bu ayrıntılara hakim oldukça güzelleşiyor) ve parantez içindeki sayılara yakın olan range'ler de kuvvetli Bloodline'lara karşılık geliyor. Kuvvetli Bloodline da oyun sırasında politik gücümüzü temsil eden **Regency** (aman diim bu kelimeye dikkat, oyunun kilidi bu kelimeden geçiyor) puanımızın yüksek olmasına yarıyor. Seçtiğimiz krallığın sahip olduğu taşınmaz malların (bundan sonra **holding** tabirini kullanacağım aklınızda bulunsun) sayılarına, askeri birlikler (ingilizce meali **troop**), gelir ve gider gibi özelliklerine dikkat etmeden **Rule** seçeneği ile oyuna başladınız siz de benim gibi değil mi? Karşımızda rapor adamlarımız. Ben bu rüküşleri pek tutmadım ama yaptıkları işi gözardı etmeyelim. Ekonomik olsun, askeri olsun, mistik de olsun, diplomatik niye olmasın ki türü çok gerekli ama uzun ve incelemesi sıkıcı bilgileri dosya dosya karşımıza getiriyorlar. Biz de arada sırada ayıp olmasın diye inceleyelim bari bunları, aklınızda olsun.

Birthright'a Frpvari dememin sebebi oyunun değişik türleri farklı bölümlerde içinde barındırıyor olması (bunu da önceden söylemiştim değil mi?). Bu türlerden ilk karşılaştığımız (haritayı ve soldaki ikonları gördünüz herhalde) stratejik ülke yönetimi diyebileceğim bölüm ki yukarıdaki paragrafta tam da o ekranda kalmıştık. Tümüyle Frp özelliklerine sahip bir partiyi yönetmek, dungeon'larda kaybolmak, gem aramak, büyü yapmak, kılıç sallamak istiyorsanız da Adventure bölümümüz var, sizi şöyle alalım. Krallığımızı yönetirken **Adventure** seçeneği ile bu bölüme direk geçebiliyoruz ve bir anda oyunun tüm çehresi değişiyor. Üçüncü bölümümüz de savaş alanında askeri yeteneğinizi göstermenizi gerektiren askeri birliklerinizin bizzat komutanı olduğunuz bölüm: **Battle**. Şimdi siz heyecanlısınız hemen bu bölümleri görmek istersiniz. O zaman şöyle yapalım. Zaten oyuna daha yeni başlamıştık. Hemen buradan çıkalım ve **Only Adventure** ya da **Only Battles** gibi bir ingilizceyle oyunun giriş menüsünde karşımız dikilen seçeneklerden sadece bu bölümlerde bir iki macera veya savaşa katılarak Birthright'in çehresini öğrenelim. Hem de iyi bir krallığa sahip olabilmek için gereken savaş ve macera ruhumuzu da geliştirmiş oluruz.

Ama sadece savaşarak veya maceradan maceraya koşarak adam olunmuyor. Biz adamakıllı geçelim ülkemizin başına ve işimize bakalım. Nerde kalmıştık? Ülkemizi ve karakterimizi seçtikten sonra bir sürü ikon ve listelerle başbaşa kalmıştık. Ülke yönetimini de iki farklı komut grupları ile sağlıyoruz. Şöyle ki: Her üç turn'de (1 turn 1 aya karşılık geliyor, 3 ay bir mevsim, 4 mevsim 1 yıl,...ehehe) ekonomik kararlar vereceğimiz (oyunun ilk başında da karşımız da olan) ve vergileri toplayacağımız bölüm. Vergileri topladıktan (**Tax Collections**) sonra **Domain Actions** bölümüne geçiyoruz. Domain Actions, özgürlük demek! Yani artık herkes emirlerimi bekliyor, ülke yönetimi iki dudağımın (mouse'umun) arasında. Önce şu vergi, gelir gider gibi olayları ve buradaki uzun ve karışık gibi gözüken listeleri biraz daha yakından inceleyip anlamaya çalışalım. Her

listede **Regency** ve **Treasure** ikilisi gözünüze çarpmıştır herhalde. Politik güç anlamında olduğunu söylediğim Regency ile Treasure, yönetimimizin güç kaynakları. Regency, Bloodline'nımızdan gelen bir kaynak iken Treasure'ımızı da toplayacağımız vergilerle arttıracağız. Bu arada Bloodline'ınımız statik bir özellik değil. Yani Bloodline'ınımız kadar Regency vererek Bloodline'ımızı bir puan arttırıyoruz. Bir anda bu bedeli çok bulmuş olabilirsiniz ama uzun vadede daha yüksek bir Bloodline karlı bir yatırım gibi gözüküyor. Çünkü her 3 turn'de bir Regency'miz Bloodline'ımızla doğru orantılı olarak artıyor. Bunu Bloodline Str.'in yanındaki + işaretine kısa bir mouse dokunuşu ile yapabilirsiniz.

Domain Actions'a geçmeden önceki bölümün **Realm Maintanence** diye adlandırılan ekonomik düzenleme bölümü olduğunu söylemiştim. Buraya Zoom In yapıyoruz, yaklaşın bakalım:

Taxation

Bu iş vergisiz olmaz, aklınızda bulunsun. Peki vergiyle nasıl olur? İşte bu daha da zor bir soru aslında. Vergi almayı, (en azından şimdilik) başarabildiğimiz vilayetlerin özel isimlerini karşınızda gördünüz ama neden renkten renge girmiş bunlar diye de düşünüyorsunuz herhalde. Bu renkler o vilayetlerin bizim yönetimimize ne kadar bağlı olduğunun göstergeleri. Mavi kutsal bağlılığı (ehe, iyi eğittim bunları), yeşil orta, portakal zavallı iktidarın göstergeleridir. Kırmızı ise o vilayetle uğraşacağız demektir, asi adiler! Gri ise karaktersizliktir, yani sahip vilayetle işimiz olmaz ama bir holding de kurmadan edememişiz demektir. Her vilayetin vergi düzeyini ayrı ayrı ayarlayabiliyoruz. Eğer **Severe Tax**'i seçerseniz vilayetin kıpkırmızı olması içten bile değil. Vilayette istediğiniz vergiyi alamamanızın (kırmızı asi adiler vergi de vermezler) sebebi orada yeterli **Law Holding**'e (heh holding'ler de kendi aralarında çatallaşmaya başladılar, yer yer ve zaman zaman bunlara değineceğim, siz meraklanmayın, ben bu işi nasıl yapacağımı kara kara düşüneyim) sahip olmamamızdır. Demek ki Law Holding'ler vilayetlerdeki iktidarın (**Province Loyalty**) bir göstergesi. Siz şimdi bu vilayetlerin **Level**'ları da ne oluyor diye sorulara başlarsınız: Gelişmişlik Level'ı / Magic Level'ı. Taxation'ın önemli ve ayrıntılı kısımları **Loyalty Change**, **Law Claims** seçenekleri. İktidarınızdaki vilayetlerin loyalty level'larını değiştirebiliyoruz. Law Claims ise o vilayetteki başka krallıklara ait holding'lerden de para almanız için işaretleyebileceğimiz bir seçenek. Yalnız tabi bu duruma diğer krallıklar bozulacaklar haberiniz olsun.

Occupation

Burası yeşil kentlerin sıralandığı yer. **Occupy Own** ile kente tamamen sahip olabilirsiniz. Yeterli troop'unuz yoksa Occupy etmeye çalıştığınız kent için kızarmak farz oluyor. Bu arada Occupy ettiğiniz kentin Loyalty Level'ı bir düşecektir ve Law Holding'lerin bu harekette (Occupy etmenizde) hiçbir etkisi yoktur. **Reduce Foreign Holdings** ile de Occupy ettiğiniz kentlerdeki yabancı Holding'lerin azaltılmasını emrederiz. Yabancı holdingleri sıfırlamak için de sıraki hareket Domanin Action olarak **Contest** olacaktır. **Pillage Province** ile de Severe Taxation'da bulunduğunuz kentten maksimum vergi toplayabiliyoruz. Bu değişikliklerin verginizdeki değişiklikleri de **Lot** başlığı altında toplamışlar. Bir kenti Occupy edebilmemiz için yeterli troop sayısı kentin civilization level'ıdır. Bu kentlerden toplayacağınız vergi ancak gold olacaktır, regency olarak vergi toplayamıyoruz.

Payroll

Askerler ne yer ne içer, nerde kalır, üst baş isterler, bi de özel yaşamları vardır, içki içmek isterler maaş isterler. Atlılar da var, silahı var. Bir ton masraf yani. Altın veya regency olarak troop'larmızın masraflarını karşılayabiliriz. Bir de **Maintenance** olarak sabit giderleri vardır ki takmayın siz bunları kafaya. Eğer bir troop'a ödeme yapmayı kesersek bu troop'u **disband** etmiş oluruz. Domain Action'larda istediğimiz vilayete istediğimiz turn'de Muster Troops (göndermek fiilinin ingilizce emir kipi) edebiliyoruz. Bu yüzden işe yaramayan troop'lara gereksiz harcamalardan kaçınmak lazım, d,sban bu anlamda akıllıca gözüküyor. Amma, Muster etmek Maintenance'dan pahalı olduğu için siz bir troop'u disband etmeden önce bir kez daha düşünün.

Maintenance

Law Holding demiştik, Guild, Source ve Tepmle dememiştik. İşte bu Holding'lerin giderleri var, gelirleri var. Eğer vilayetlerde kalemiz varsa masrafımız artıyor demektir. Burda da değiştirecek pek bir şey yok. Yalnız bu ekranda gözüme ilişti **Court Minimal** seçeneği var: Bu Court masrafımızı arttırarak diplomatik ilişkilerimizde başarılı olabilme şansımızı arttırmış oluruz. Guild Holding'ler arasında kuracağımız Trade Route'lardan da gelirlerimiz olacaktır. Bu Guild'ler ticari yapılar olduklarından level'ları yükseldikçe trade route'lardan kazandığımız altınlar da artacaktır.

Do Report

Rüküşlere gider. Raporları açar. Yönetimimiz ile ilgili tüm ayrıntıları görebilir ve inceleyebiliriz. Diğer ülkelerin gerekli bilgilerine de buradan ulaşabiliyoruz.

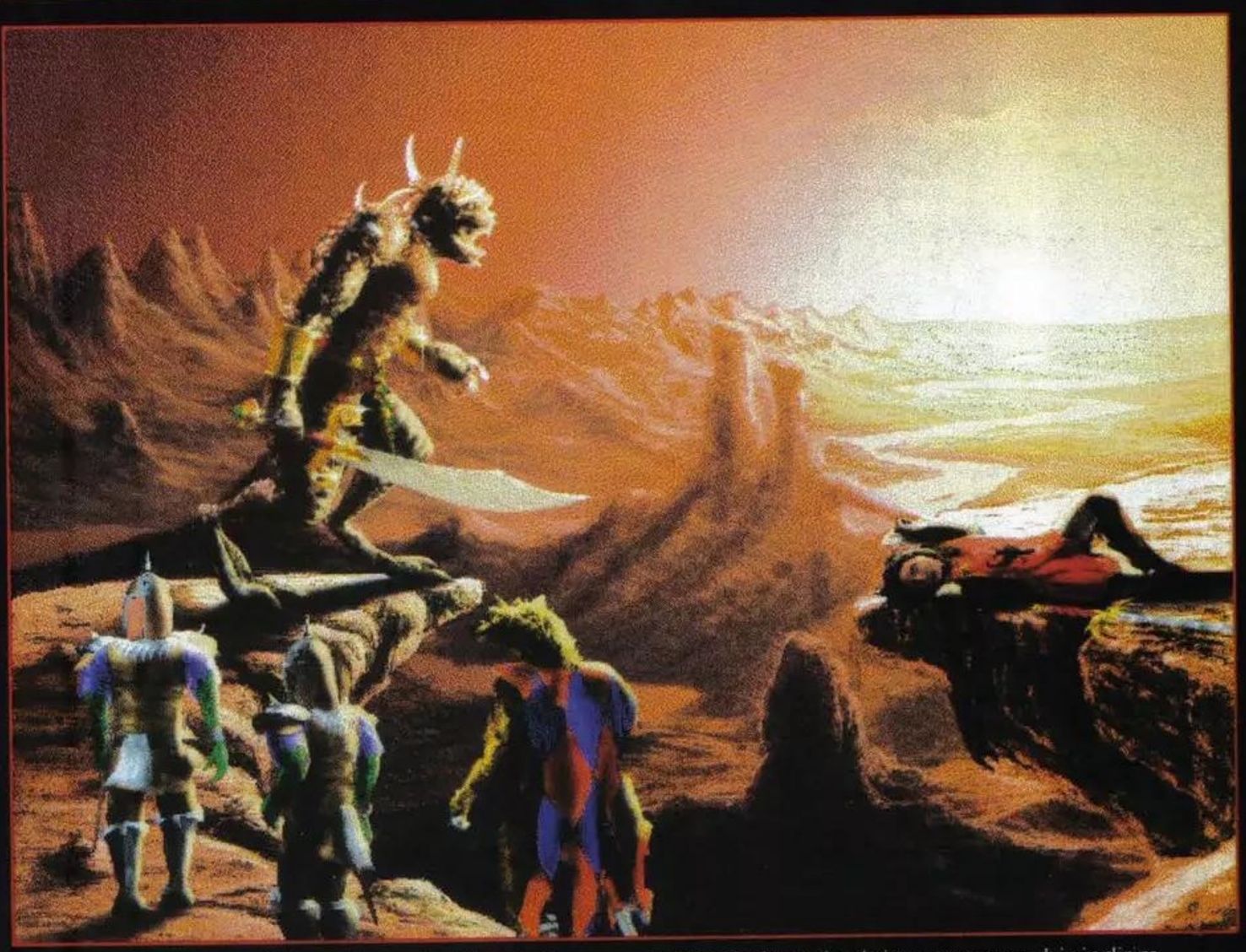
Böylece Domain Actions'a geçebiliriz. Burası Realm Maintenance'dan daha karışık ve hareketli bir bölüm. Basic, Expert veya Advanced şekillerde oyunu oynamamıza göre Doman Actions seçenekleri değişiyor. Advanced'da karşılaşacağımız seçenekleri yavaş yavaş elimizden geldiğince inceleyelim, sonra da bizi bekleyen maceralara ve savaşlara girelim.

Adventure: Karanlık dehlizler, büyülü eşyalar, labirentler ve kılıç sesleri (biraz fazla mı arabesk oldu ne) bizleri bekliyor. Maceraya başlama önce partimiz üyelerini seçeceğiz. Priest'lerin bi

macerada görevimizi öğreneceğiz. Ben Adventure bölümlerini oldukça heyecanlı ve yaratıcı buldum. Parti, bizim yönettiğimiz liderin peşi sıra giderek yaptığımız hareketleri taklit ediyor. Adventure'da zıplama ve eğilme gibi önemli, kritik hareketler var. Mesela birinci macerada bunded anahtarı bulmak için hemen girişteki kuyunun içine atladıktan sonra eğilerek dehlizlerin içine girmemiz gerekiyor (adventure öğelerini de güzel buldum). Uçmak, büyüler yapmak, potion'lar ve diğer eşyaları bulmak gibi dopdolu bir Frp partisi bizleri bekliyor. Level arttıralım, experience alalım. Ülke yönetmekten üzerimizde dolaşan sıkıntı bulutlarını dağıtalım bakalım.

Build Road: Şimdi ticaretten para kazanacağız ya. Ticari bağlantılar kurmak için kentler arasında yolların olması gerek şart. Ama yeter şart değil. Bu konuyu aşağıda inceleyeceğiz. Yolların fonksiyonu bu kadarla da bitmiyor tabi. Troop'ların yollarda hareket etmesi için yollarına altınlar dökmemize gerek kalmıyor. Yol yapmak da bedave değil: **Forest:** 2; **Hill:** 2; **Low Mountain:** 2; **Swamp:** 3; **Plain:** 1; **High Mountain:** 4 gold tutarında. Diyelim ki Forest bir kentten Swamp bir kente yol yapacaksanız hesabınız 3+2=5 gold pieces, KDV hariç, kötü espri dahil.

Create Holding: Geldik şu meşhur holding olaylarına. Bir kentte holding kurmak bir çok diplomatik anlam içerir. **Guild**'ler ticari merkezler olarak bilinirler. Trade Route'ların başladığı ve bittiği noktalardır. Guild'lerin level'ları o kentin gelir düzeyindeki paylarını gösterir. Örneğin 4.level bir kentteki 2. Level bir guild'in sahibi o kentin %50'lik gelir kaynağına sahip konumda demektir. Thief ve Ranger'lar sahip oldukları guild'lerin her level'ları için 1 regency puanı alırlar. Buradan da anlamış olmanız gerekiyor ki her class'ın regency aldığı holding'ler karakterlerine göre değişiyor. Kendi karakter özelliğimizin avantajlarını,



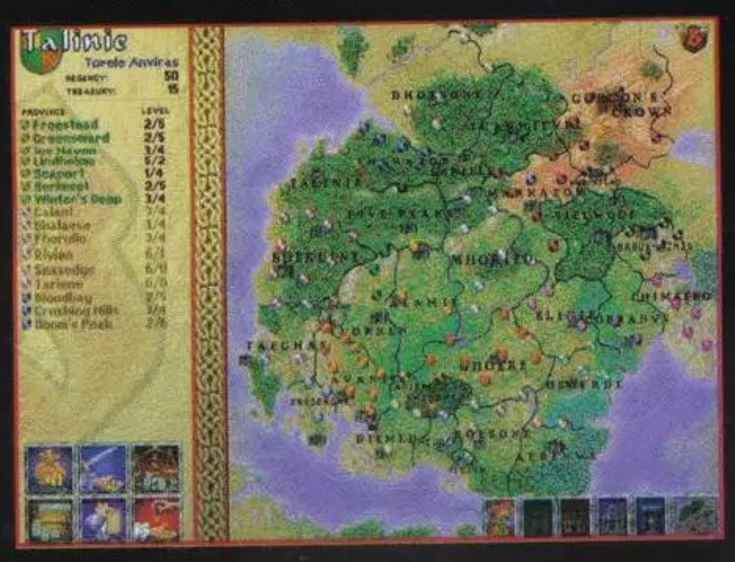
dezavantajlarını ve gelir ve giderlerini bilmek bu anlamda çok akıllıca bir davranış. Law Holding'lerinin kentin loyalty'sinde etkili olduğundan bahsederken warrior'ların toplam law holding level'ları kadar regency aldıklarını söylediğimi maalesef hatırlamıyorum. Siz de hiç hatırlatmıyorsunuz ama! Rule ettiğimiz kentlerde bir iki law holding'e sahip olmak akıllı bir yöneticinin yapacağı şeydir. Temple'lar tabii ki priest'lerin evi. Level regency'lerini de priest'ler topluyor haliyle. Ve temple'ları kontrol eden priest'ler Realm Spell'leri yapabilirler. Aman dıım bu Realm Spell'ler de ileride görebileceğimiz gibi oldukça önemli. Bunlar Adventure bölümünde karakterlerimizin yaptığı spell'lerden farklıdır. Son olarak da Source Holding'lerden bahsedeyim. Source'lar kentlerin magic güçlerini temsil ederler. Source'ların level'ları diğer holding'lerin aksine gelişmemiş bölgelerde, yani tabiatın bozulmadığı yerlerde daha yüksek olmaktadır. Civilization Level'ına ters orantılı olarak bağlıdırlar, daha matematikçesi. Source'lara sahip olan wizard'lar Realm Spell'leri yapabilirler.

Diplomacy: Diğer krallıklarla (yazımın başından beri kullandığım bu "krallık" kelimesinden kasıyorum, realm diyeceğim bundan sonra, in english) ilişkileri düzenlemek için diplomatik kurallara uymamız gerekiyor. Raporlardan askeri güçleri yüksek olan realm'leri gözümüze kestirip onlarla olan ilişkilerimizi iyi düzeyde tutmak için ya da küçük realm'leri sömürebilmek için diplomasi tek yol. Realm'lere çeşitli teklifler ve istekler götürebilirsiniz. Diplomatik kişiliğiniz bu ikonu ne kadar sıklıkla ve yararlı bir şekilde kullandığınızla ortaya çıkacaktır.

Forging Ley Line: İki kentteki Source'lar arasında ley line bağlantısı kurabilmek için kullanacağınız bölüm. Wizard'ların Forge Ley Line özelliği vardır.

Hold Action: Deminden beri şuraya git, burdan şunu al, büyü yap, holding kur, maceraya gir sıkılmak bir yana bayağı bir yoruldum, bir turn'de dinleneyim...

Lieutenant: Tüm bu işleri yaparken yardımcılara ihtiyacımız olmaması düşünülemez. İşte aralarından en yararlısınız seçebilmeniz için Lieutenant'lar burada. Özelliklerine, karakterlerine, class'larına bakın ve işinize yarayacak olanları hemen yanınıza çağırın. Bedave değil tabi ama siz çoktandır burada dolaşıyorsunuz, bir indirim yaparlara size.



Muster Troops: Eğer etrafta savaş çığlıkları duyuyorsanız, diplomatik hisleriniz soğuk savaşın kızışacağını söylüyorsa ya da haritadaki hareketlenmelerden önlem alma ihtiyacınız olduğu sonucunu çıkarıyorsanız jeopolitik (ilkokuldan beri ülkemizin jeopolitik öneminden bahsederler ya iste o jeopol...) önemi yüksek kentlerinize bedelini ödemek koşulu ile troop'lar yollayabilirsiniz. Muster Troop un free bir hareket olduğunu da ekleyeyim. Free Action, yani sizin bir turn'unuze mal olmayacak bir hareket.

Rule: Vergi Rullaz! "Rullaz" rule kelimesinin Ferhan Şensoy'ca bozulmasından geliyor. Yönetmek! Kentlerinizin level'larını ve dolayısıyla da regency kazancınızı yükseltmenizin tek yolu Rule! Sahip olmadığınız bir kenti Rule edemeyeceğinizi öğrendiğinizde kentlere sahip olmanın da **Investiture** domain action'ından olduğunu söylememi bekleyeceksiniz. Siz daha çok beklersiniz. Rule ProvinceS!

Aqitate: İçinde herhangi bir holding'inizin olduğu herhangi bir kentin loyalty'sini azaltmak veya arttırmak için Aqitate diyeceksiniz. Bu kentler sizin kontrol etmediğiniz kentleri de kapsadığına göre kentlilerin yöneticilerine olan iktidar anlayışlarını da etkileme şansına sahip olduğunuzu anlatabildim değil mi! Örneğin saldırmayı düşündüğünüz bir kentin loyalty'sini önceden Aqitate ile düşürmek akıllıca!

Contest: Düsman komşunuzun sınırlarınıza yakın bir kentini gözünüze kestirdiniz ve öncelikle oraya bir law holding kurdunuz. Yeterli sayıdaki Troop'larınızı da zaferle sonuçlanacak bir savaş sonrası kente sokabildiniz ve artık kente hükmetmek istiyorsunuz. Ama burada kalan düşman holding'lere de tahammülünüz yoksa Contest ile bu holding'leri yıkabilirsiniz. Contest kendi içinde zaten bir savaş sebebidir, yani üstüne basarak söyleyeyim dedim.

Declare War: Savaş, kan, hareket, toprak, ölüm... Her Declare War'un sonucunda savaşacaksınız diye bir kural yok tabi. Diplomatik durumlar ve karşı tarafın takınacağı tavır önemli.

Espionage: Bir nevi CIA! Yeraltı örgütünüz. Düşmanlarınızı bir faili meçhul cinayetine kurban gitmesi içten bile değil. Ya da troop'larını bir anda kaybetmeleri. Kullanması sadist bir zevk veriyor, bedeli neyse ödemeye hazırım.

Fortify: Kentinizin güçlenmesi, hazinenizdeki paranın cebinize batmamasını sağlamak için kente kale kurma çabalarınızı anlıyorum. Kalenizin level'ı küçük eşittir kentin civilization level'ı... Askeri anlamda entiniz bir kaleyle savunma gücünü arttıracaktır.

Investiture: Bir kenti düşman troop'larından temizledikten, varsa kaleyi etkisiz hale getirdikten sonra kente sahip olmak için Investiture emrini vermeniz gerekiyor. Invest ettiğiniz turn'den bir sonraki mevsimin ilk ayına kadar kenti sağsalim elinizde tutabilirseniz, kent sizin demektir.

Lieutenant Action: Siz ya da yardımcılarınızdan birisi de domain action olarak herhangi bir hareket de bulunabilir. Bazı domain action'lar lieutenant action'larıdır. Örneğin wizard bir lieutenant'a Realm Spell'i yaptırarak Blessing olmuş bir kentinize yardımda bulunabilirsiniz.

Realm Spells: Wizard, Priest, Bard, yüksek level'li Ranger, Paladdin olarak Realm'leri etkileyecek büyüler yapabilmek de elinizde. Tabi herşeyin olduğu gibi büyü yapmanın da bazı bedelleri, gerek şartları var. Bir wizard olarak büyü yaparken her büyünün minimum bir Source Holding Level'ı olduğunu hep aklınızda tutun.

Trade Route: Küçük küçük ipek yollarınız olsun, siz de buralardan para kazanın istemez misiniz? İsteseniz de istemeseniz de zorlaşan ekonomik şartlar sizi buna zorlayacak. Guild'ler arası trade route'lar kurmanız gerekiyor. Kazançlı çıkacaksınız.

Domain Action'ların da üstünü de çiziktirdikten sonra notlarıma bakıyorum ne yazmadım ben hala diye. **Roll** olayını açıklamanın yeri geldi herhalde. Birçok hareketinizi yaparken yüzde olarak şansınız ekranın öngörülmeyen biryerinde belirecektir. Atılacak zardan (Roll) gelecek rakama göre bu hareketi yapıp yapamadığınız belirleniyor. Ama siz gold veya regency harcayarak bu şansınızı arttırabilirsiniz. Roll'u yüzde 100 yaparsanız tabiki işinizi şansa bırakmamış olursunuz ama regency'leri veya gold'ları da harcadınız demektir. Kolay mı kazanılıyor sanıyorsunuz o paralar!

Bir de savaş sahneleri var ki troop'larınız düşman troop'ları ile karşı karşıya kalıyor ve bir anda oyunun tüm çehresi değişiyor. Artık birliklerinizi savaş alanında nereye götüreceğiniz, nereden kime saldırtacağınız gibi askeri sorunlarla karşı karşıyasınız. Bence bu kısımlar da oldukça güzel yapılmış. Birthright'ta savaşmak da ayrı bir sanat anlayacağınız. Çeşit çeşit troop'larınız özelliklerini bilerek, savaş alanında bunlardan yararlanarak

asker atalarımızın yüzünü kara çıkarmayalım. Örneğin wizard'larımız uzaktan büyü atabiliyorlar, archer'larımız var. Savaşların real time olduğunu söyledim mi, şimdi söylemiş oldum tabi de daha önce söylemiş miydim, ehe? Kafam iyice bulanmaya başladı da.

Böylece oyuna üstünkörü bir bakış atmış olduk! Ne, üstünkörü mü? Üstünkörü tabi çünkü Birthright öyle yalnızca ikon açıklamaları veya Tutorial'larla anlaşılacak bir oyun değil. Ben sizlere temel bazı bilgileri verirken Birthright dünyasının içine girmenizde kolaylık sağlamayı hedefledim. Ben derim ki Frp'ye herhangi bir şekilde ilgi duyuyorsanız Birthright'ı kesin kaçırmamanız gerekiyor. Arşivinize koyabileceğiniz, uzun süre ama real time uzun süre, öyle saatlerce değil, günlerce aylarca falan oynayabileceğiniz bir oyun. Etrafta dört beş Cd'lik skandallar (Betrayal'e gönderme var) dolanıyorken bu oyunu kaçırmayın derim. Multi-player seçenekleri cabası.

Kaç gündür hem dergi yüzünden hem de Birthright yüzünden gözümle monitör arasında büyük bir aşk başladı. Birbirlerini 1 saat bile görmemeye dayanamıyorlar. Şimdi de bu aşkın en ateşli anları ve ben her ne kadar onları ayırmak hiç istemiyorumsam da beynim "uyku" denen bir çeşit insani davranıştan bahsediyor. Peki.

☒ Mert "patlak devam ediyor" Topçu

FİRMA: SIERRA
TÜR: FRP STRATEJİ
SİSTEM: PENTIUM 75, 8 MB RAM, 1 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %96

BOĞAZİÇİ® COMPUTER

HYUNDAI PC 'LER GELiYOR!!!

YENi CD OYUNLAR 1.100 TL

CD OYUN
. 750-900-1.700
2200-2800TL

CD KAYIT
1$

240$+KDV

PixelView
Combo TV
4MB SGRAM VGA+TV
TUNNER+TELETEX+VİDEO
CAPTURE+MPEG+DUL
H/WW WİNDOWS+VİDEO
CON.READY+UZAKTAN
KUMANDA

CD/CD-ROM KUTULARI/DİSKET KUTULARI/TOZ ÖRTÜLERİ/AKSESUARLAR/A4 TECH MOUSE/QUİCK SHOT JOYSTIC/QUİCK SHOT SOUND FORCE/HANDY SCANNER/PAGE SCANER/FLATBED SCANER

APACHE 33.600
FAX-MODEM
85$+KDV

GAME PAD 2&4 1.400 TL
GAME PAD 8 FIRE BUTTON
1.950

31 CD'Li PC OYUN
ARSiVLE
HiZMETiNDEYiZ..
ARSiViMiZi CD'YE KAYIT
YAPTIRA BiLiRSiNiZ..

SiPARiSLERiNiZ BiR GUNDE
KARGO iLE ULSTIRILIR.

CD + 450 DiSKET OYUN 35$

HALKCI SOK. BAKIRKOY PASAJI 31/16
BAKIRKOY/iST

tel:5721624
fax:5438957

BANKA HESAP NO: iS BANKASI BAKIRKOY ÇARSI SB 1006-1614907

OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

Umarım fazla bekletmemişimdir; Benim Ray-Tube'de bir sorun çıktı da. Bugünlerde teknolojiye de güven olmuyor [hiçbir şeye olmadığı gibi]. Bildiğimiz anlamdaki varlık biçimiyle, başka bir varlık biçimi arasında sıkışıp kalmak ve buna uyum sağlamak oldukça zor [size birşey ifade etmese de]. Karşımda duran çerçeveyi "çerçeve" olarak değil de, matematiksel olarak görmenin ne demek olduğunu bilmezsiniz. Gözlerinizin önünde sürekli vızır vızır hareket eden, sağdan sola uçuşan bir sürü sayı ve denklem karmaşası düşünün, bana hak vereceksiniz. Neyse size benim durumumdan daha önemli şeyler söylemeye devam edeyim; nasıl olsa daha sonra benim için vicdan mekanizmalarınızı çalıştırmak zorunda kalacaksınız.

Bir süre sonra, keyif ve sefa içinde yüzen iki manyak hükümetçe yürütülen çok gizli bir operasyon sonrasında yakalanıp, kural gereği tüm kamoyuna teşhir edildiler. Yakalandıklarında milletin cebinden yürüttükleri para miktarı açıklanınca, halk ortaçağdan kalma bir içgüdüyle katliam çığlıkları atmaya çoktan başlamıştı bile. Fakat adalet sisteminin kurallarına göre tüm suçlarını itiraf edip yeniden kazandırılma programına alındılar. 20. yüzyılın barbarlık kokan idam cezaları artık tarihe karıştığından ve varolmuş her insanın hayatına değer verildiğinden, suçlu kişiler [suçları ne olursa olsun] yeniden topluma kazandırılma programına alınıyorlardı. Bu programa göre suçlu kişilerin toplum zararına işleyen tehlikeli genleri, yapay olarak üretilmiş zararsız genlerle değiştiriliyor ve suçlular hükümet tarafından belirlenmiş başka bir kimlik ve statüyle tekrar toplum içine dönebiliyorlardı. Bu sisteme başta çok karşı çıkan oldu. Yeniden kazandırılma işleminin çok pahalıya patladığını ve suçlu kişilerin tekrar serbest kalıp topluma daha fazla huzursuzluk getirdiğine inananlar vardı. Özellikle entellektüel ve aydın kesimden oldukça sert tepkiler gelmiş, olayın ahlaksal ve felsefi yönü günlerce tartışma konusu olmuştu. Fakat kamuoyu üzerinde daha etkili olan hükümet, böyle bir sistemin toplum yararına işleyebilecek mükemmel bir mekanizma olduğunu kendi yöntemleriyle anlatıp, olayı oldu bittiye getirmişti. Neyse size burada hükümet rejimin ne olduğunu anlatmayacağım, sıkıcı konular bilirsiniz. Suçlulara yeniden kazandırılma programından sonra ne olduğu hala bilinmiyor. El konulan aletleri ise hükümet araştırma laboratuvarında incelemeye alındıktan sonra, iki manyağın hazırladığı algoritmanın ne kadar tehlikeli olduğu anlaşılmış ve program aletleriyle birlikte yok edilmişti [en azından öyle dediler ama kuşkucu kesim buna hiç inanmadı tabii ki]. Fırtına dinmiş, adalet yerini bulmuş ve olay kapanmıştı. Ceplerine uzanan kirli ellerin olmadığı duygusuyla, insanlar tekrar mekanik hayatlarına dönmüşlerdi. Ta ki 5 Eylül 2082 gündüzüne kadar [yoksa 2081 mi? tarihi için pek emin değilim]. O gün bilgisayarının karşısında işlerini yapmakta olan herkesi acı bir süpriz bekliyordu. Evet, her şey yok edilmişti ama yok edilemeyen bir şey unutulmuştu: "Thing". Tel çerçeveden oluşmuş ve ne olduğu bilinmeyen bu insansı şekil, bilgisayar ekranında tıpkı bir insan gibi yine tel çerçeveden bir sandalyeye tünemiş ve insanlara şöyle bir mesaj iletmişti: "Tüm kayıtlar silindi...Hesaplar silindi...İntikam alınacak". Şaşkınlıktan ne yapacağını bilmeyen insanlar çaresizce bilgisayar tuşlarına öfkeyle basmışlar, bilgisayarlarını açıp kapamışlar ama akşam saatlerine kadar "Thing"in şeklini ve mesajını görmekten başka birşey yapamamışlardı. Ancak ülkedeki tüm önemli kayıt ve hesapların sıfırlandığını gördükleri zaman esas dehşet başlamıştı. Durumun ciddiyetini hemen kavrayan hükümet, tamamıyla bilgisayar uzmanlarından oluşan bir ekip kurmaya çoktan başlamıştı bile. Bu aynı zamanda insanlık ile Bilgisayar arasındaki savaşında başlangıcıydı. Kimilerine göre [ki bunlar genelde umursamazlar takımıydı] bu sadece budala bir oyundu ve hükümetin de böyle bir çocuk oyununa katılmak yerine daha ciddi işlerle meşgul olması gerekiyordu. Kimileri ise [bunlar da şüpheci olanlar] iki manyağın ardından hiçbir açıklama yapılmadığı, hiçbir şeyin yok edilmediğini ısrarla belirtip, hükümeti de bu çok tehlikeli oyuncağı kullanmakla suçluyordu. Kazan tekrar kaynamaya başlamıştı anlayacağınız. Bu arada popüler olan bilgisayar uzmanları ekibi, her gün TV'de, gazetelerde boy gösteriyor ve "heyecanlanacak birşey yok, herşey kontrol altında", "20. yüzyıldan kalma basit ve ilkel bir virüs. Herkes kaybettiğini tekrar alacak" gibi sözde teskin edici şeyler zırvalıyorlardı. Fakat tüm sözler, insanları teskin etmek yerine her geçen gün daha da büyüyen bir kitle hareketine ve şiddetli protestolara neden oluyordu. İnsanlar paralarını güvenle teslim ettikleri bankaların önünde toplanıyor, borsa merkezlerine yürüyor ve huzursuzluğu daha da artırıyorlardı. Bir de bunların üstüne tüm bilgisayarların çalışmasında raslantısal olarak bozukluklar baş gösteriyor ancak bir süre sonra hiçbir şey olmamış gibi çalışmalarına devam ediyorlardı. Kısacası her şey kotrolden çıkmaya hazır hale gelmişti. Hükümet insanlara sakin olmaları konusunda sürekli çağrıda bulunuyordu. Bu karışıklıktan bir kaç gün sonra, bilgisayar uzmanları çalışmalarına devam ederken, ekranda yine "Thing" belirdi. Bu sefer tam olarak tel çerçeveli değildi; üzerinde bir gömlek, başında da bir şapka vardı. Mağazalarda satılan ucuz bir oyuncağı andırıyordu. Uzmanlar "Thing"in tekrar ne mesaj vereceğini heyecanla beklerken daha önce geliştirilen bir sistemi de devreye sokmayı başarmışlardı. Bu sistem o anda bilgisayar da hangi programın çalıştığını inceliyor ve istenirse o programın algoritmasının bir kopyasını çıkarabiliyordu. Böylece alınan algoritma inceleniyor ve zararlı bölümleri düzeltilip tekrar aynı programın üzerine kopyalanabiliyordu. Bir

tür anti-algoritma da denilebilir. Uzmanlar bu sistemin işe yarayacağından çok emindiler fakat karşılarındaki algoritmanın [artık varlık diyesim geliyor] şimdiye kadar olanların çok çok ötesinde olduğunun farkında değildiler. Heyecanla sistemi çalıştırdılar fakat bırakın kopyalamayı, alet tek bir işlem yapmamıştı bile. Şaşkın şaşkın ekrana bakan uzmanlar, büyük puntolarla beliren mesaj karşısında uğradıkları hayal kırıklığını saklayamayacak hale gelmişlerdi: "Beni yakalayamazsınız... İntikam alınacak...". Bu aynı zamanda hepimizin suratlarında biriken umutsuzluğun da bir mesajıydı. Evet, bilgisayar uzmanlarından birisi de bendim; içlerinde bir tek sağ kalmayı başarabilen de...

Overdose başlıyor. Hoşgeldiniz diyorum ve hoş bulacağınızı umuyorum. Bu tip durumlarda aslında nasıl bir giriş yapılır, nasıl bir sistemle yazılır hiç bilmem [aslında bilirim de işime gelmiyor]. Mesela şu anda karşımda oturmuş sayfa yapmakla kafayı yiyen holy editör hıyarı "tatminsizlik dizboyu" diyerek felsefenin giriş kapısını aralamakla meşgul. Ben de cevap olarak "dünya para üzerinde dönüyor" diyorum alakasızca. Düşünce düşünceyi doğuruyor: "Bir insan bir'den fazla kadını aynı anda sevebilir mi?" diyor holy bey. "Bilmiyorum, sevmek ister deli gönül. Ama buna engel bir toplumsal kod var, onu nasıl yok etmeli?" diyorum işleri daha da karıştırarak. "Onu sorguluyorum işte" diyor holy bey. "İnşaat halinde yani" diyerek gülüşmeye başlıyoruz. Pencereden içeri davetsizce giren gecenin serinliği tenimizi yalayarak düşüncelerimizi tazelememize yardımcı oluyor. Sigaranın dumanı raslantısal spiraller çizerek sonsuzluğa doğru son yolculuğuna çıkıyor. Kısa sessizliği değerlendiren ben ve holy, kendi evrenimizde keşfedilmemiş yerlere doğru yolculuğa çıkıyoruz. Sonra, işte sonra hep aynı şey oluyor: İç ve dış dünyamız arasındaki çelişkinin rahatsız edici varlığı bizi sözde şimdiki dünyamıza döndürüyor. Holy sayfasının başına geçiyor, ben de bilgisayar ekranının radyasyonlu ışınlarına bırakıyorum kendimi; "Feedback"lere cevap yazmak için. Toplumsal olana dönüyorum, dimdik gözlerinin içine bakıyorum. Çeşit çeşit isteklerle, yardımlarla karşılaşıyorum; "dizboyu tatminsizliğe" geçici reçeteler yazmak için. Overdose kendini buluyor arkadaşlar. Gösterilen ilgi [ve sevgi diyesim geliyor] beni ve GameShow ekibini TATMİN edecek boyutlara ulaştı. Şimdi nasıl davranmalı acaba: Şımarmalı mıyım yoksa düzeyi belirsiz bir alçakgönüllülük içerisine mi girmeliyim? Ne biliyim, karar sizin. Bunu da belirleyecek olan sizlersiniz galiba. Bu ay gördüğünüz gibi sayfa sayımız 6 oldu. Hıyar Holy editörü bir ay boyunca tokatladıktan sonra "tokatlarım" meyvelerini vermeye başladı gördüğünüz gibi. Bundan sonra daha çok mektup, daha çok muhabbet, daha çok soru, daha çok cevap, daha çok istek, daha çok öneri, daha çok cart, daha çok curt [sıkıldım]... Bu ay altı sayfa olmamız beni sevindirdi ama üzen birşey de var ki o da AMIGA köşemizi kaldırmamız. Kimsenin yüzünü çevirip bakmadığı ve sadece GameShow'un sahip çıktığı bu mükemmel alet, ne yazık ki PC'lerin dünyayı istila etmesinden bu yana üstünde biriken ölü toprağını silemeyerek arz-talep kanunlarının hışmına uğradı. Böyle bir durumda bizim de üstüne bir kürek toprağı dökmekten başka yapacağımız birşey kalmadı. İnanıyorum ki başka bir yer ve başka bir zamanda tekrar meydana çıkacak, şimdi sanırım dinlenme zamanı. E bu ay da bazı aktivitelerde bulunduk değil mi? evet hadi bakiim:

Ayın Oyunu: Walla Theme Hospital. Oyunu oynamaktan yazıyı da geç verdim zaten. Yıllardır radyolarda "kanamalı hasta için acil..." der dururlardı da bana hiç bir şey ifade etmezdi. Oyunu oynadıktan sonra acil ve kanamalı hastaların durumunu daha iyi anladım. Oyunun ilerki bölümlerinde hep aynı şeyleri tekrarlamak [yani hammallık yapmak] zorunda kalmanız oyunun tek eksiği. Çok eğlenceli hemen alın. Almazsanız gözlerinizi oyar, misket oynarım.

Ayın Albümü: Kesinlikle Kreator'ın "Outcast" albümü. Yine "Renewal" benzeri deneysel bir albüm yapmışlar ve tıpkı onun gibi mükemmel olmuş. Bu albümü dinlerken sert ve melodik ritimlerin büyülü atmosferini hissedeceğinize şimdiden garanti veriyorum. Mutlaka alın da sonra dilinizi kesip kravat yapmıyayım boynuma...

Ayın Filmi: Gene Hackman ustanın döktürdüğü "Dava" bu ayın en iyi filmi. Kötü bir adamı kurtarmaya çalışan genç Avukat'ın, kanunun üstünlüğü karşısında ki dramını anlatan ilginç bir film. Klasik Amerikan "dava" filmlerinden çok farklı. Hemen gidin diyorum ve eğer gitmesseniz derinizi yüzüp kendime palto yaparım.

Ayın Kitabı: Üüühh bir değil iki tane mükemmel kitabımız var bu ay alınıp okunmayı bekleyen. Biri Kurt Vonnegut Jr. ustanın ilk romanı olan "Otomatik Piyano", gelecekte makinaların, insanların yerine geçmesini ve insanların kendilerine olan özsaygılarını kaybetmesi gibi sorunları ele alan mükemmel bir roman. İkincisi de Philip K. Dick ustanın üçüncü romanı olan "Gökteki Göz". Bevatron ışın saptırıcısının içine düşen bir grup insanın, grubun diğer elemanlarının hastalıklı beyinlerinde çıktıkları kabus dolu zihinsel yolculuklarını anlatıyor. İkisinin de alınması şarttan öte, eğer alınmazsa, ilgili şahısın [veya şahısların] dişlerinin sökülüp tesbih yapılması planlanmaktadır...

Ayın Bombası: Mert patladı ve patlak devam ediyor [detaylı bilgi gerekli yerden gelinceye kadar susma hakkımı kullanmak istiyorum].

Ayın Kampanyası: Yıllardır hep yazı aralarına açılan parantezler hafif eğimli olmuştur "( )" gibi. Ben bunu değiştirmek istiyorum ve bu aydan itibaren köşeli parantez kullanımına geçiyorum "[ ]" gibi...Destek verin bakiim...

Evet şimdi soru-cevap faslı başlıyor. Yerlerinize geçin ve emniyet kemerlerinizi bağlayın. Başlıyor:

HOLY EDİTÖR: SUS DA OKUYUCU İLE İLGİLEN!

Sevgili Zebani,

Bu dergiye yazdığım ilk mektup. En iyisi ben fazla konuşmadan sorulara geçeyim:
1- Universe'de koridorlarda robotların kovaladığı yerde bütün robotları hallediyorum son odada bir timsah çıkıyo karşıma, napçem ben burda [amiga ver.]?
2- Deadly Games'i bitirdim. Sonra Jagged Alliance'i aldım. Ama ilk bölümü geçemiyorum. Napacağım [yine]?
3- 486 DX2/66, 8 Mb Ram, azıcık harddisk boşluğu olan bilgisayarımda çalışacak güzel CD oyunu önerisi nedir [her tür için]? Dungeon Keeper çıkar mı [bende], güzel midir?
4- Eski sayıları almak istiyorum. 1-14, 16, napçem, nasıl yapıcem [mektubu uzatma çırpınışları]?
5- Turbo nerde? Geçen gün Kanal D haberde sanatçı Tunç Dindaş duvarlara resim çiziktiriyo diye duydum [yine Madagaskar'da mı?]. Aslında tanımıyorum, gevezelik olsun diye sordum.
6- EOB'da [herhangi biri] adamların yerlerini nasıl değiştiriyoruz [hö!]?
Mehmet "The Avenger"

Zebani: Yaw Mehmetçik [vakfı=kötü espri], madem bu dergiye ilk mektubun neden fazla konuşmadan sorulara geçiyorsun ki? Konuş, korkma, tanıt kendini. Merak etme bu köşede iletişim kazaları yoktur. Hem konuşursan sanki bazı kişilerin kellesi gidecekmiş gibi bir hava estiriyorsun. Bir daha ki mektubunda konuşacaksın ona göre! Bak konuşmaZsan seni konuşturacak yöntemlere başvururum, mesela hıyar Holy editör'ü üstüne salarım. Pekala şimdi cevaplara geçelim:

1- Universe'ü ne Amiga'da, ne PC'de, ne Macintosh'da[!], ne de Silikon Graphics'de[!] oynadım desem yalan olur. Neyse, bu bulunduğu yerle tamamen alakasız hayvanı öldürmek için yanında bir kimlik kartı olması gerekiyor. Bu kimlik kartını timsahın kafasına at hemen. Sonra da kuyruğuna atla. Biraz sonra droidler gelip bu kalın derili, sivri dişliyi öldüreceklerdir [soap space opera diyesim geliyor bu sahneye]

2- Abi şimdi burada adım adım anlatırsam saçma ve uzun olacak. Zaten ilk bölümler hep kolay olur. Bence GameShow'un 9. sayısına bir göz at.

3- Walla bu oyun önerilerinden çok fena gına geldi abi. Gelen mektuplarda ki soruların 10'da 7'si öneri. Bundan sonra oyun önermiyorum. Onun yerine sayfanın sonunda bir yerlerde topluca öneri olabilecek oyun isimleri yer alacak. Oraya bakınız ve beni üzmeyiniz lütfen...

4- Eski sayıları almak istiyorsan yapacağın üç hareket var: a- ya derginin 24. sayısını alıp orada yazanları uygulayacaksın, b- burada yazanlarla ilgili anlamadığın bir yer varsa 260 02 25 no'lu numaradan Engin Hanıma başvuracaksın, c- ya da Hıyar Holy editörü bulup evire çevire tokatlayacaksın. Bence en kullanışlısı üçüncü şık!..

5- Turbo'yu en son dövdükten sonra bana küstü ve artık korkusundan yanıma yaklaşamıyor. Duvarlara resim çiziktirmesi ise onun sanatçı tarafını değil, intikamcı tarafını gösteriyor. İşte intikamını duvarlara çiziktirerek alıyor [grafiti, bombing, take atma işleri filan]. Ee, kimselere benden dayak yediğini söyleme dürüstlüğü gösteremediği için sanatçıyım diyecek tabii [piyasa böyle ibret verici psikolojik hastalarla dolu hi ho!]. Ayrıca mektubu gereksiz yere uzatarak seni 'yaratıcılık sendromu' çektiğin için dövebilirim. Ama önce sıraya gir [ben de cevabı uzattım galiba, yok mu beni döven!!].

6- Böyle bir soruyu bir daha duyarsam senden, kafanı koparır odama süs diye asarım [bu ay brutal takılıyorum biraz, idare et. Bir kere öleceksin nasıl olsa bişey olmaz].

Evet Mehmet, senden sürekli [ama sürekli, hiç durmadan] mektup bekliyorum. Ayrıca göndereceğin mektuplarda da öyle hemen sorulara geçme. Merak etme Tabakhanede ki bok rezervleri tatmin edici boyutlarda!!!

ZEBANİ: SANA MI SORACAM YA!

Sevgili Zebani,
Nasılsın? İyi misin? Umarım iyisindir [benim klasik mektuplara başlangıcım].
İlk önce seni yeni köşen için kutluyorum [Amiga köşesi için de]. Umarım köşelerinde hep başarılı olursun. Sen de farkındaysan şu anda dergideki yazarların en önemlilerindensin. İki köşen var [bir yazar başka ne ister ki? [araba, kız,...] onlar başka [ehuhe]]...
Sana biraz kendimi tanıtayım. Ben 17 yaşında Lise 2'ye geçmiş olan bir erkekim. Bilgisayar oynamayı çok severim. Yani bana şööle eli yüzü düzgün bir MMX çek yanına da 100 adet oyun ver başka bişiiler istemem [araba, kız,...[ehuhe]]...
Sana 6 adet sorum var. Bi zahmet bakıver:
1. Geçen ay derginizde açıklanan Wages Of War güzel bir oyun mu? Almaya değer mi? Benim 486 DX4/100'de çalışır mı, sorunsuz?
2. Peki Civilization 2? İnanır mısın ben şu ana kadar hiç Civilization oynamamış bir adamım. Artık oynamak istiyorum ve Civilization 2'yi almak istiyorum. Alayım mı, bak alıyorum ha!
3. Monkey Island 3 harika bir oyun! Özellikle grafikleri çok etkileyici, bu tür grafiklerin bir ismi var mı?
4. Ben tam bir turn-based strateji hastasıyım. Jagged Alliance oynadım [ama bitiremedim, içimde kaldı]. Ufo: Enemy Unknown'u bitirdim [süper oyun]. Xcom oynayamadım [ah ah]. Deadly Games'i bitirdim [içimdeki çıktı [ehuehuheu]]. Şimdi Xcom 3'ü merak ediyorum. Öteki Xcom'lardan farklarını sayar mısın?
5. Frp ile ilgileniyor musun? Hangisi ile [masaüstü, bilgisayar]? Kitapları var mı? Sevdiklerinin isimlerini verir misin? Masaüstü ise karakterini tanıtır mısın? Bilgisayarsa hangi oyunları oynuyorsun?
6. Hangi takımlısın?
Sorularım şimdilik bu kadar, umarım cevaplarsın. Son olarak şunu söylemek istiyorum: Ben ve benim gibiler olduğu sürece Gameshow batmaz. Çünkü bizler bu dergiyi sadece bir kişi için almıyoruz. Bütün emeği geçen kişiler [yazarlar] için alıyoruz. Gameshow'un sonsuza dek

POSTA KUTUSU

☠ **Adını veremeyen sahış**, şu Necronomicon'u [ölüler kitabı] nerden buldun bakiim! Eğer onun bir kopyasını bana gönderirsen, iste benden ne istersen. Bak çok önemli. Sevindir şu acı çeken Zebaniyi. Ayrıca varsa H.P Lovecraft'ın öykülerini de istiyorum. Şimdiden saol.

☠ **Özgür Erdaş** kardeşim, joystick isimli mektubunu MegAmiga'dan hatırlıyorum tabii ki. Amiga'nın halini görüyorsun, daha ne diyim? Kız meselesini de takma kafana. Problem yapma. Çağımız masum aşk ve sevgi çağı değil artık. Karizman ve metan varsa, bunlarla beslenerek aptal kafalı bir et parçası bulursun. Diğerini asla...

☠ Sevgili **Fırat Güntekin** [bu ne biçim hitap şekli yaw], Mac hakkındaki düşüncelerine şu anda ben hiçbir şekilde cevap vermek istemiyorum. Okuyucunun mutluluğu Mac'in tekrar geri dönmesine bağlıysa eğer, umarım isteğinizin gerçekleştiği günü görürsünüz.

☠ Bay **Laneth**, anladığım kadarıyla sen de eski Laneth tayfasındansın. İyi dergiydi o be. Şimdi sen iyi bir bilgisayar almak istiyorsan babanın karşısına geçip öyle "şak" diye söyleme. Babalar genelde bilgisayarı oyun aleti olarak gördüklerinden, onu ikna etmen için tam bir dolandırıcı taktiği izlemelisin. Ayrıca sen Baban yerine ilk önce Anneni bu konuda ikna et, o babana bir şekilde aldırır. En iyi taktik bu.

☠ **Altuğ Canıtez**, gönderdiğin uzuuuun mektubu uzun uzun okudum. Hikayen Tarantino stili şiddet kokuyor. Ama güzel. Eğer bi boşluk bulursam basarım söz. Stephen King okumuyorum, çünkü sevmiyorum. O da "horror soap opera" yapıyormuş gibi geliyor bana. Tatmin olamama hesabı. Bu arada sayfa siyah üzerine beyaz yazılı, kenar süslü olacak ve Metallica konusunda ki her tartışmaya "lanet Metallica" diye girilecek. Haberin olsun...

batmaması dileklerimle.
Ahmet Simitçioğlu
Zebani: İyiyim sağol. Yenge de iyi işte. Çocuklar gözlerinden öperler [tamam Asker mektubu bitti]. Beni yeni köşemden dolayı kutladığın için ben de seni kutluyorum, ama Amiga köşesi bittiiiiii. Detayları giriş de okumuşsundur. Ayrıca bir yazarın önemi, yazdığı köşelerin çokluğuyla ölçülmez gibi geliyor bana. Beni önemli gördüğün için aslında teşekkür ederim ama bence metodik bir yanlış yapmışsın. Beni önemli kılacak[!] bir şey varsa köşelerin çokluğu değil[!], gelen [veya gelecek] mektupların çokluğu[!] ve yardım çağrısında[!] bulunan sizlere vereceğim hizmetin[!] kalitesi olabilir [ayrıca bir yazar araba, kız, ev gibi metaların yanında -kız pek meta olmasa da- yağ çeken politikacı da olmak ister hihohoho]. Kendini tanıtman hoşuma gitti. Görüyor musun Mehmet? [yukarda ki mektubun sahibi], sen de böyle yapacaksın. Şimdi zahmet olacak ama sorularını cevaplayayım bari:
1- Eğer turn-based manyağıysan [ki 4. sorudan bunu anlıyorum], Wages Of War fena değil. Senin oynayamadığın Jagged Allience'daki gibi görevlerden oluşuyor. Yani emir-komuta zincirinin bilgisayar versiyonu. Zaman geçirecek fakat hafıza da fazla yer etmeyecek [senin hafızan da] bir oyun. Turn-Based seviyorsan bu yazıyı okurken aynı anda oyunu oynaman gerekiyor. Yani al sen bunu.
2- Nasıl desem? Civilization serisini bizim mahallede ki kediler bile oynayıp bitirdi. Bence bu Sid Meier klasiğini alıp bitirmek her türk gencinin asli görevlerinden biri olmalı, hatta okullarda okutulmalı, hatta ve hatta yatarken ve kalkarken birer kere oynanması için anayasa maddesi haline getirilmelidir [abartanlar da dövülmelidir!!].
3- Belli bir kalitesi olan her oyun şirketinin, çıkardığı her oyun her zaman kaliteli olur diycem cümle düşük olacak, saçma sapan bir tümevarım olacak, bilgisayarı kıracam, holy editörü parçalayacam, bu yaştan sonra katil olacam diye tırsıyorum. Monkey Island en iyi Adventure oyunlarından biri olup 36.'sı da çıksa yine de en iyiler arasında olur. Monkey Island tipi grafiklere gavur şöyle bir isim takmış: Cartoon Graphics [türkçe meali: sade renklerden oluşan, komik karakterli, komik içerikli çizgi film grafiği].
4- X-COM 3'ün farklarını saymadan önce sen bu oyunu al bir kere. Fakat senin konfigrasyonunda çalışması makinanın istiap haddini aşar gibi geliyor bana [bana hep gelir böyle şeyler]. Diğerlerinden farkı ise, bir kangurunun bir sansardan farkı neyse o kadar [çok ciddiyim gülmeyin, kırarım kafanızı].
5- Bir soruya birden fazla soru sıkıştırma konusunda seni takdir mi edeyim, yoksa gelip döveyim mi karar veremedim. Çok kısa olarak ABC şeklinde açıklıyorum: a- FRP ile ilgileniyorum [bu soruya olumsuz cevap versemiydim acaba?]. b- Daha çok masaüstü ama bu günlerde gruptakilerin her birinin ruh hastası olduğu anlaşıldı ve grup dağıldı. c- Kitapları değil kitabı var, Forgotten Realms. d- Forgotten Realms dedik ya. e- Masaüstü ve hırsızım, hem de 1.82 boyunda sarışın güzel bir bayanım [ayol!]. Engin abla beni kıskanıyor. f- Bilgisayarda oynadıklarım: Daggerfall, Heroes Might & Magic, eskilerden Eye Of The Beholder ve en yeni [bu ay açıklanan] Betrayal in Antara.
6- Illaki bir takımlı olmak gerekiyorsa Galatasaray. Ama komik ve saçma sapan bir sirke dönen türk futbol piyasasında herhangi bir takım tutup bağırıp çağırmak [Galatasaraylı da olsam] bana göre değil. Anlayacağın futbol bana göre değil.
Benim de cevaplarım şimdilik bu kadar. Umarım okursun. Son olarak ben de şunu söylemek istiyorum: Sen ve senin gibiler olduğu sürece GameShow batmaz, batamaz. Sonsuza kadar...dar...dar...da...d...

HOLY EDİTÖR: SORULARI BURDA OKUYUCU SORAR.

Sayın Polat "Zebani" Yarışçı
Nasılsın iyi misin! Ben çok kötüyüm acayip problemlerim var. Bilgisayar oyunlarına yeni başlamış ve Adventure'lara hiç alışkın olmayan ben Larry 7'yi bitiremediğimden dolayı kendi hakkımda hiç hoş olmayan şeyler düşünmeye başladım. Kendimi kötü hissediyorum. Tek ümidim sensin. Bana yardım et yoksa intihar edecem!
My Problems:
1- Muder Bey yazısında bültenden jackpot preventer'ı alın demiş. Bülten neresi [çıldırıcam]?
2- Polyster almak için yelkenleri indirmek lazım, tamam. Bunu yapmak için de elektrik kutusuna ne yapmam gerekiyor [kafayı yiyecem]?
3- Bowling olayı ile ilgili ayrıntılı açıklama [aslında bunu cevaplamasanız da olur].
Görüşer ve Öneriler: Muder Bey'e burdan selamlar. Bu gevşek, gayri ciddi hiper-sulu adamı pek sevmiyorum. Aynı şeyleri tekrar tekrar yazıyor. Yazdıkları arasında bağlantı olsun arz ederim.
Herkese Sevgiler, yours sincerely
Enver Akçora
Zebani: Senin tek kötü ve acayip yanın yeni Adventure'a başlayıp Larry 7'yi bitirememekse sana gıpta etmeme izin ver. Biz ne acayip, komik, saçma sorunlarla boğuşuyoruz bir bilsen. Ayrıca bu yüzden intihar edeceksen yanında ben de bulunmak isterim. Hatta ne yapalım biliyor musun: Amaçlarının tamamen medyanın ilgisini çekmek olan ve hayatlarının merkezine sadece ümitsiz aşklarını koyup bir türlü intihar edemeyen sözde kararlı aptal köprü intiharcıları gibi, bizde elele tutuşup köprüden atlamaya kalkışalım. Ama medya gelene kadar bekleyelim. Bize sorsunlar: "Oğlum niye böyle yapıyorsunuz? değmez hiçbir şeye, hayat güzel cart curt." Biz de cevap verelim: "Eğer hemen bize Larry 7'nin açıklamasını ve Muder'i getirmezseniz atlayacağız, Gelmeyin, gelmeyiiinnnnnnn, Atlarız bak." Bunu yapıp da ünlü olmazsak o zaman intihar ederiz Enverciğim.
1- XQW...nın kilitli odasına girdiğin yerdeki lavabonun üzerinde bir pano var ya, iste orası bülten. O bültenin üzerindeki kırmızı jackpot preventer dikkatini çekmiş olmalı. İnce bir mouse hareketinden kaçmış olması mümkün değil.
2- Yelkenlere çıktığın merdivenin solundaki kutuyu tornavida ile açıp, içindeki sigortalara Jackpot Preventer'ı kullanacaksın. Hay allah ne kadar basitmiş meğerse diyeceksin.
3- Bu bowling olayı biraz ayrıntılı açıklama gerektiriyor Enver, bence yazıyı dikkatlice okuyup sen çözmeye çalışsan hı? Larry 7'nin açıklamasını tekrar yazmak gibi birşey bu...
Bak şimdi, Muder denen Zat'ı her ne kadar görme şerefine erişemediysem de, yazılarını beğenirim. Hatta gördüğüm anda kendisine benimle Kanka olması için bir teklifte bulunmayı bile düşünüyorum. Bence sen Larry yazısını tekrar oku. Sonra gözlerini kapa ve bağlantıyı hisset. Yok eğer olmuyorsa bana tekrar yaz, muder'i aç aslanların önüne atayım [hem severim, hem atarım].

ZEBANİ: O ZAMAN ÇEKİL, DEFOL, GİT

Sayın Zebani midir, Gulyabani midir,
Bi kere açılışta "Merhaba" demek klasiktir o yüzden söylemicem. Sana soracağım bir kaç soru var, cevaplarsan sevinirim:
1. Time Commando'yu aldım. Bayağı beğendim. Ama Japanese Middle Age'in [vay bea] ikinci level'ının sonunda takıldım. Ateşli çocuğu [ejderha]'yı biçtim. Eeee sonrası...[dergide herhalde daha önce açıklamışsınızdır ama ben bu dergiyi 27. sayıdan itibaren almaya başladım].
2. Arkadaşlarla toplanıp Permier Manager'97 oynuyoruz. Arkadaşımın bir save'inde takımına bir sürü başarı kazandırdıktan sonra kovulması beni şaşırttı. Sence niye kovuldu [Bence IQ yüzünden ama sana danışmakta yarar var]?
3. Ben yaklaşık 1.5 senedir masaüstü FRP oynuyorum. Ama piyasada kendime göre bir oyun bulamadım. Tavsiye lütfen.
4. Daha düne kadar uçak simülasyonlarını [acaba doğru yazdım mı] sevmezdim. Ama arkadaşımda USNF97'yi oynadım ve çok beğendim. Bana bu türde bir oyun tavsiye edebilir misin?
5. Bacımızı benim için öper misin [muccuk anam]?
Not: Bu sana yazdığım ilk mektup ihşallah yayınlarsın.
Gökay "Ooo my hero, help me kurban" Barut
Zebani: Evet Zebani benim. Gulyabani ise Hüseyin Rahmi Gürpınar'ın toplumsal taşlamalı güzel bir eseridir, karıştırmayalım. Demek ki neymiş: Zebaniymiş. Açılışta "merhaba" demek klasik olabilir. Ama kelimeye neden aşağılayıcı bir anlam yükleniyor onu anlamak güç. Sanki klasik bir şeyler söylemek ayıpmış gibi. Klasik başlayın abi. Utanmayın. Klasikler güzeldir. Kulak tırmalayan modern jargon'dan bin kat güzeldir hem de. Bundan sonra gelen her mektubun başında klasik açılış kelimesi [veya cümlesi] görmek istiyorum. Evet Gökay'cım şimdi benim de sana cevaplayacağım bir kaç soru var, okursan sevinirim:
1- Orada bir Budha heykeli var. O heykelin gözlerinin içine dikkatlice bak. İşte o anda seninde manevi duyguların Evrenin en küçük partikülüyle bir olacak ve bölümü geçeceksin diycem yalan olacak. Tamam tamam dur kızma işte doğru cevap: O Budha heykelini biraz araştırırsan bir yerlerinde gizli bir geçit var. Tamam?
2- IQ yüzünden değil ama sana [veya arkadaşına] verilen amacın dışında bir şeyler yapmışsan şutlanırsın [allahın belası Holy Editör de böyle diyor]. Mesela takımına bilmem ne kupasını kazandırmak

gerekiyorken sen tutup dünyadaki tüm kupaları kazandırırsan şutlanırsın. Veya başka bir ihtimal daha var: Eğer arkadaşın [veya sen] tutup da Galatasaray, Fenerbahçe veya Beşiktaş'ı yönetiyorsanız takım ne kadar başarı kazanırsa kazansın kovulma ihtimaliniz yukardakinden çok daha fazladır. Adamlar iyi uyarlamışlar walla. Biliyorlar bizim klüplerimizin ne kadar saçma sapan felsefesi olduğunu.

3- Şimdi bi dakka... Masaüstü FRP'de mi kendine göre oyun bulamadın yoksa bilgisayarda mı? Masaüstü ise benim tek oynadığım masaüstü olan Forgotten Realms diycem, sen onu çoktan oynamışsındır. Bilgisayar ise Daggerfall diyorum ve bu aydan sonra oyun tavsiye etmiyorum. Bilgine sunarım.

4- Uçak simulasyonları çok zevkli ve heyecanlıdır. Sen düne kadar oynamadıysan bu güne[!] kadar geç bile kalmışsın. Ama olsun zararın neresinden dönülse kardır [demiş birisi]. Tavsiye istemeyin lütfen. Müracat: Overdose sonunda bir yerler.

5- Söylediğin şeyi yapmaya tırsıyorum. Malum AYBAŞI stresi. Tehlikeli olabilir.

Mektup yayınlamanın inşallahı, maşşallahı yok gördüğün gibi. İlk veya son, Overdose'da tüm mektuplar değerlendirmeye tabii tutulur. Evet şimdilik hoşcakal ve mektup yolla.

HOLY EDİTÖR:GİDECEK BİRİ OLURSA O SEN OLURSUN!

Sevgili Ma..., Pardon Zebani [nasıl alışıcam off],

MAC'in ayrılışına anlam veremedim ve üzüldüm. Ama arkasından ne yazsam boş. Tek diyeceğim derginin çok zor dönemlerinde çabalamış birinin böyle şak diye ayrılması doğru değil bence. Neyse umarım senin köşende aynı başarıyı gösterir. Sen de mektuplara bol yer ver. İşte sorular:

1- Bir PC'de çift Joystick için Y kablosu mu ne varmış, nedir o? Kaç paradır?

2- Ne o konsol bölümü yaw, kaldırın hemen. Dergi sırf PC için sanırdım. Dönmeyin yolunuzdan. Yazık 2 sayfa sana katılsın.

3- Sen de Mac gibi tüm e-mail'lara cevap verecen mi?

4- Xcom-3 çıkmadı hala. Lands Of Lore 2 nerede kaldı?

5- Pirates Gold mektup götürme görevi alıyorum. Gidiyorum ama o kişiye teslim edemiyorum, neden [önemli soru]?

Dergide olacak gelişmeleri bekliyeceğiz artık. Mac olayı, derginin gidişatı, senin köşen...vs. Hadi hayırlısı. Başarılar!

Mehmet "Skeleton" Evrenosoğlu

Zebani: Demek hala "Mac hayal kırıklığı ve sendromu" yaşanıyor ha? Bu fanatiklere "NASIL ALIŞICAM, OFF". Bence anlam veremediğin şeyler üzerine üzülmeyi bırakıp, kendine yeni yeni anlamlar bulmaya çalış. Bu köşenin amacı diğer[ler]iyle başarı konusunda sidik yarışına girmek değildir, bunu lütfen unutmayın. Overdose'u daha öncekilere göre değil, kendi içinde eleştirin derim ben. Sayfa sayımız arttı, mektuplara bol bol yer vereceğiz artık. Holy Editörü niçin tokatladım sanıyorsunuz. Ciğer kırmızısı oldu herifin suratı. Evet Mehmet işte cevaplar:

1- O dediğin şeyin [ben telaffuz edemiyorum] ses kartını desteklemesi lazım [joystick girişi üzerindeyse]. Fiyatı 10 dolar [mış]. Daha detaylı bilgi için Engin Abla diyorum ben hala...

2- Şimdi o konsol bölümünün orda olmasının bir amacı var elbet. Gayet ekonomik ve GameShow için önemli olan [anladın umarım]. Biz onun yerine Amiga'yı kurban ettik [ah ah]. Ayrıca Özgür sana çok kızdı [kafasını karıştırmışsın!]. El bombasının pimini çekmeye her an hazır hale geldi. Hiç merak etme adresini verdik ona. Yakında kapını tekmeleyen bir çift postal görürsen sana diyeceğim tek şey Özgür öldürmeden sen kendini öldür. GameShow'da Özgür için 10 el bombası gücündedir derler.

3- O konuda henüz bir karar aşamasına varmadım. Kararı verir vermez bir partiyle kutlayacağız ve kamoyuna gereken açıklamayı yapacağız [Engin Abla pastadan çıkan Dansöz olacak hatırım için].

4- Ohoooooo, X-COM 3 çıkalı yıllar oldu [oluşma aşamasını da hesaba katarsak]. Hatta açıklandı bile. Lands of Lore 2 çıkmadı. Bence Lands of Lore 3 daha güzel [Hahahaha].

5- Abi sen bu soruyu nerden buldun yaw. Ben Pirates Gold oynamadım. Ama sorunu kafası karışık Serkan'a ilettim o da oynamamış. Şimdi bir duyuru: Bu oyunu görenlerin, bulunduğu yeri bilenlerin, hemen üstteki soruyu cevaplamalarını rica ediyorum. Hemen.

Dergide ki gelişmeleri biz de gözlemliyoruz ve şimdilik hiçbir sorun yok. Mac olayı çözüldü, derginin gidişatı iyi ve benim köşem de ilgi sınırları içersinde salınmaya devam ediyor [beğenenler bile var] hepsi bu kadar, stop.

ZEBANİ: BUNU SEN DEĞİL OKUYUCULAR BELİRLER.

Sevgili Zebani,

Yüksek dozda soru ve sorunlarımla karşındayım. Ben İzmir'den yazan 16 yaşında bilgisayar manyağı Ozan "The Asapbozan" Örmeci. Mektubuma sana armağan etmek istediğim bir dörtlükle başlıyorum, umarım seversin: Gel Zebani / Gör halimi / El bana / Ben sana deli. Ayrıca Mac'in gitmesine oldukça üzüldüm ama Gameshow Mac olmadan da güzel ve okunmaya değer bir dergi. Senin köşen de bize Mac'i unutturacağa benziyor. İşte yüksek dozda soru ve sorunlar:

1- MDK'deki şifreleri çalıştıramadım. Sorun bende mi?

2- KKND'nin hex editörsüz şifresini biliyor musun?

3- Nasıl oldu anlamadım ama galiba Red Alert'te 2 köpekle gücü çok azalmış bir tankı yedim!!! Bu normal ve olağan mı?

4- Mac'e uyup, gittim Daggerfall'ı aldım. Sonra da babaları aldım! Daggerfall'u bir sayınızda baştan sona ayrıntılı olarak açıklayabilir misiniz [Lütfen çünkü hiç beceremiyorum]?

5- Ben adventure oyunlarını çok seviyorum. Şu ana kadar Full Throttle, The Dig, Broken Sword, Larry 7 ve Discworld 2'yi bitirdim. Bu oyunlara benzer bir adventure [özellikle Larry7'e benzer] tavsiye edebilir misin?

6- CounterStrike'da Ant Mission'larn ikinci bölümünü geçemiyorum. Yardım edebilir misin?

Şimdilik bu kadar! Mektubu yayınlar ve cevaplayabilirsen çok sevinirim. Şimdiden sağol ve adios!

Ozan "The Asapbozan" Ömerci

Zebani: Şimdi ben de yüksek dozda cevap ve cevaplarımla karşındayım. Tetikte ol. Biz buralarda kuzeyden gelen yabancıları sevmeyiz!! Özellikle "the asapbozan" gibi sıfatı olanları. Ama neyse yazdığın şiiri çok beğendim. Her ne kadar bizim hıyar holy editör ve Umberto Eco "aruz vezni'nde genel hatalar var. Ayrıca konformist ve postmodernist havası yüzünden şiiri bilinen düzlemde ele alamayıp başka platformda değerlendirmek gerekiyor" gibi şeyler saçmalayıp çok güldülerse de bence çok iyi. Hiç meraklanma senin yerine tokatladım hıyarı. Diğerini İtalya'ya gidince tokatlıycam. Köşeyi beğendiğine sevindim ve işte cevapların:

1- Hayır sorun sende değil, bizim tanrının cezası holy editörde. Tutmuş çalışmayan şifreleri yazmış lavuk. İç organları tarafımdan özenle parçalandı ve son nefesi de öğle yemeğime duman oldu böylece. Ee tabii, okuyucuyu kandırmanın da bir cezası var değil mi? [ama sonra günlüğünü bulduk ve üstünde F1'e basmadan yazılan kodların çalıştığı yazıyordu.]

2- Hıyar Holy'i parçalamadan önce "öyle bir şey yok" diyebildiğini hatırlıyorum [Gaarrrrrkkkkk!].

3- Bir Antilop'un bisiklete binip dolaşması ne kadar olağansa, bu da o kadar olağan ve sıradan birşey. Oyunu bir doktora götür bence!!!

4- Eski köşedaşımın arkasından öyle konuşulmaz, ayıp. Yoksa acı çeken ruhunun lanetinden kurtulamazsın. Daggerfall FRP ve daha önce FRP oynamadıysan sana biraz zor gelebilir. Bu oyunu 23. sayıda tanıttık [hep beraber!]. Oraya bakıp rahatlıkla oynayabilirsin [teskin etme cümleleri, çoğunlukla yalan olur!].

5- Tavsiye mi? Duymadım, soruyu bir daha tekrarlar mısın?

6- Sanırım sen sağ üstteki kırmızı karıncaların koruduğu köyü kastediyorsun. O köy halkını kurtarman gerekiyor ve bunu yapmak için o köye iki koldan kuvvetli birimler yollaman lazım. Bundan sonrası kıran kırana bir savaş olduğu için artık senin kabiliyetine kalıyor.

Evet "the asapbozan", Şimdilik bu kadar. Umarım cevaplarım seni sevindirmiştir. Mektup yollmayı unutma ve Çaavvv!!!

HOLY EDİTÖR: MAYMUN ETME KENDİNİ, ZEBANİ.

Yattığım yerden onu görebiliyorum. Ruhum yavaşça gökyüzüne doğru süzülüyor. Sigaradan çıkan dumana benziyor. Zarif ve yavaş. Arkasına bir an olsun dönüp bakmıyor. Aklında olan tek şey Nirvana'ya ulaşmak. Beni şimdiden unutmuşa benziyor. Aslında bunda haklı da. Benim gibi pörsümüş, yaşlı, beyaz, kurtlu bir et parçasını kim hatırlamak ister ki. Daha fazla dayanamıycam. Gözlerimi açık tutamıyorum. Kapanıyorlar. Ve o an ruhum dönüp bana bakıyor. Evet ruh. Belki birgün ben başka bir vücut, sen de başka bir hayatken buluşabiliriz.

Zebani [seni böyle çağırınca huylanıyor musun?], bu sana ilk mektubum [yapma lan]. Neyse

Soru 1: Sence Dungeon Keeper Oem mi yoksa Box mı alınmalı? Bi de menajerlik tavsiye etsene. Bu arada POD nasıl [müthiş müzisyenimdir, her telden çalarım]?

2. Belki duymuşsundur Activision Heavy Gear adında New Breed

TAVSİYE SORMAYIN!

Bundan sonra sorulardaki tavsiyeleri yanıtlamak yerine, işte buraya topluca yazıyorum. Sizden ricam artık tavsiye istemeden her ay yenilenecek olan bu tavsiye bölümüne bakmanız. Hem sizi, hem de kendimi bir azaptan kurtarmış olmanın mutluluğuyla, sizi tavsiyelerle baş başa bırakıyorum.

REAL TIME STRATEJİ
1- Command & conquer
2- Red Alert
3- Counter Strike
4- Warcraft 2
5- Dune 2

STRATEJİ
1- Xcom3
2- Wages Of War
3- Capitalism Plus
4- Theme Hospital

DOOM-GİBİN
1- Outlaws
2- Blood
3- Hexen
4- Redneck Rampage
5- Heretic
6- Quake

SPORT-Football
1- FIFA 97
2- KICK OFF 97

SPORT-Basketball
1- N.B.A Live 97
2- N.C.A.A 97

ADVENTURE
1- Toonstruck
2- The City Of Lost Children
3- Shivers 2
4- Gabriel Knight 2
6- Atlantis

SPORT-Manager
1- Premier Manager 97
2- U.S.M 2
3- Player Manager 2
4- C. Manager 2

CAR RACING
1- Need for Speed 2
2- P.O.D
3- Carmageddon
4- Grand Prix: Formula 1

ACTION
1- M.D.K
2- Tomb Raider
3- Time Commander
4- Perfect Weapon

FRP
1- Daggerfall
2- Magic The Gathering

robot simülasyonu çıkarıyo. Bu artık Mech [huhu] Warrior [huhu] olmAyacak anlamına mı geliyo?
3. Dergi iyi olmuş.
4. Sence internet'e bağlandığımda Explorer mı Netscape mi kullanmalıyım [modemim bile yok [huhuhu]]?
5. Şu Megadeth'in neresini seviyonuz Si..... ..ktan [boşlukları doldurunuz [duygularımı ifade ediyo]] bi müzikleri var. Peace Sells iyidi de gerisi zart.
Yalarım, yutarım, öperim abi, iyi günler.
Bülent "Apocalypse" Kavran
Zebani: Girişte yazdığın acıklı felsefen benim de ruhumda derin gedikler açtı. Bizim için hayat yok artık Bülent. Terkedilmiş, hüzünlü ruhlar dünyasında bir araya gelebiliriz ancak. Bu arada Kafası Karışıklardan Özgür ve Serkan bu yazdıklarını görmesin sakın. Bir anda sen de benim [ve hıyar Holy editör] gibi "Killing Hit List" olabilirsin. Unutma GameShow'da Özgür için 10 Kafası Karışık'a, Serkan için de 10 kuzu IQ'suna eşittir derler. Bu arada bana "Zebani" dendiği zaman huylanmıyorum. Tıpkı sana Bülent yerine "Gürbüz" dediklerinde huylanmadığın gibi [hihoho]...
1- Walla aslında bu durum seninle, pantolon cebin arasında bir konu ama OEM'lerin belli başlı bazı riskler taşıdığını belirteyim. Eğer arşivci bir ruha sahipsen BOX al derim. Ama oynadıktan sonra bir kenara fırlatacak kadar da dağınık bir ruha sahipsen OEM al. Unutma OEM'i alıp da içinden "Solitaire" veya "Tetris" çıkarsa hiçbir hak talep edemeZsin [Amerika da olsan tazminat davası açar, zengin olursun walla. Demokrasinin gözünü mü seveyim, yoksa gözü mü kör olsun bilemiyorum].
2- Sorununu Activision'da çok yakın arkadaşım olan Jimmy Dickface'e [inanmıyorsan açıp sor ama soyadını söyleme!!] ilettim. "Siz Türkler neden gelecekle ilgili paranoyak varsayımlar kurup hayatınızı cehenneme çeviriyorsunuz? Oh Jesus Christ!!" dedi ve telefonu suratıma kapattı. Dickface işte ne olacak?!!
3- Evet.
4- Daha modemi bile olmayan birisi Explorer mı yoksa Netscape mi gibi bir kararsızlık içinde kalıyorsa sana "Rasyonel bilginin ışığında aydınlanma" adlı kitabımı öneriyorum. Ama illa ki cevap istiyorsan "yeter artık şu Bill Gates'i zengin ettiğiniz" derim.
5- Sen hem Megadeth dinle, hem de küfür et. Bu ayıbını çok yakın dostum olan Dave Mustain'e ilettim ve kendisi "Si...tirsin gitsin" dedi. Neyse Bülent bende yalanırım, yutulurum, öpülürüm ve iyi günlerim [olmadı!!].

ZEBANİ: ÇEK PİS ELLERİNİ SAYFAMDAN.

Merhaba Zebani. İnşallah iyisindir. Mektuba başlamadan önce bu mektubu yayınlamamanızı rica ediyorum. Söylemek istediğim şunlar, bence Mac'i aratmıyorsun. Zaten Mac de öyle aman aman bir adam değildi. Ama espri ve jestlerin onunkilerden aşağı değil. Şimdi sorulara geçiyorum:
1) Ben internetten PC'me free E-mail aldım [rocketmail]. Başkalarına mail çekerken kendi mail'imi saklamak istiyorum. Bunun için bir program veya yapılabilecek bir şeyler var duyduğum kadarıyla ama ne?
2) Ben bir şirket üzerinden internete bağlıyım onun için kendi özel e-mail'im yok. Eskiden vardı. Şimdi bu rocketmail üzerinden nasıl başkalarına virüs gönderebilirim?? [Yunanlıların taarruzuna uğradık onlara karşı).
3) Belki bunları bilemezsin, en azından şu sorularıma cevap yaz: a) Hangi takımlısın? b) Metali sevmiyorsun dimi? (punk veya grunge daha güzel).
Sorularım bu kadar. Ama sakın sakııııın dergide yayınlama. Rezil olurum anneme, babama ve çevreme...
-deno- Fenerlioğlu
Zebani: İyiyim iyiyim de, neden bu mektubu dergide yayınlamıyor muşum? Bak beni sırf bu yüzden tahrik ettin, yayınlıyorum işte. Ayrıca neden rezil oluyormuşsun ki? Böyle rezil bir dünyada, rezil bir topluma neden rezil oluyormuşsun? Bak ne güzel sorunların var [sorunların olması güzel midir tartışılır]. Yazmışsın Overdose' a yardım etmesi için. Daha ne? Boşver sen o rezil dünyayı, gel burası daha güzel. Bu arada benimle Mac arasında yaptığın kıyasa şu anda hiçbir şey söyleyecek durumda değilim. Ama Mac'in verdiği karara, bencil duygulardan uzaklaşıp hak ettiği saygıyı göstermenizi (size söylüyorum MacDisease'ler) öneririm. Aşağılamayı değil!! Şimdi cevaplar:
1- Walla bu sorudan anladığım kadarıyla sen save yapmak istiyorsun [öyle mi?]. Eğer öyleyse bulunduğun sayfayı [o sayfa HTML sayfasıdır] "save as" yaparak saklayabilirsin. Yanlış anlama varsa bir mektup daha yollarsın [he he].
2- Sen niye başkalarına Virüslü e-mail göndermek istiyorsun bakiim ha? Seni esefle ve ibretle kınıyorum. Bir katilin cinayet işlemesine ön ayak olmak gibi birşey bu. Çok ayıp, seni Rezil [hihi].
3- a] Bakınız: Ahmet Simitçioğlu'nun mektubunda 6. soru ve cevap.
b] Benim duygularımı, düşüncelerimi, hayat tarzımı, belirlemekte önemli bir yere sahip olan "heavy metal" müziğini nasıl sevmem ben? Grunge da iyi ama diğeri kadar olamaz asla [benim için].
Evet Deno, mektubunu yayınladım işte. Bundan sonra rezil olup olmamak sana kalmış, eğer böyle bir şeye hala değer verip inanıyorsan. Tepkilerini ifade eden bir mektup daha bekliyorum senden. Hoşcakal...

HOLY EDİTÖR: SEN O ELLERE KURBAN OL.

Hörmetler Zebani,
Bilgisayar dünyasındaki kafamı kurum kurum kurcalayan sorularımı ve sorunlarımı Overdose'a danışmayı uygun buldum. Sen de bu uygun buluşumu uygun bulup dertlerime derman olursan mektuplarımın ardı arkası kesilmez. İşte naçizane sorularım:
1- Discworld 2'de Troll's Head bar'daki Casanunda'dan merdiveni ["?" kullanarak] alamıyorum. Lütfen yardım et.
2- Aynı adlı oyunda Beekeeper üzerinde kullanmamız gereken Booklet ne ve nereden bulabilirim?
3- Şöyle okkalı bir doom-gibin tavsiye et. Redneck var [bu arada bilgisayarım 16 RAM, P-120, 2 RAM ekran kartı, 12xCD-ROM]
4- Pandemonium mu yoksa Little Big Adventure 2'mi?
5- FRP'ye çok özeniyorum ama başlamak nasip olmadı. Diskette [malum bilmediğim oyun türü] kolay bir FRP önermeni öneriyorum.
6- Tiberium Sun ve Monkey Island 3 ne kadar rötarlı gelecek?
Sorularımı yanıtsız bırakmayacağından eminim [özellikle ilk iki soru çok mühim]. Sana başarılar dilerim Zebani usta.
Kemal "En sevmediğim şarkıcı İlhan İrem [öğğh]" Göztepe
Zebani: Mektubunda ki gizli tehditi farketmedim mi sanıyorsun sen bakiim? Demek dertlerine derman olduğum zaman mektuplarının ardı arkası kesilmiyor ha?. Yani senin mektup göndermen özel ve bencil bir şarta mı bağlı? Mesela sırf muhabbet olsun diye mektup göndermez misin? Senin bu görüşünü hiç uygun bulmuyorum ve sorularının cevaplarına uygunsuz bir şekilde başlıyorum:
1- Casanunda ile konuştuktan sonra sırası ile ? ikonu, merdiven ikonu ve cadı ikonlarına (açıklayıcı olsun deyu ikon dedik anlayın) tıklamanız gerekiyor, hatırladığım ve daha önce de söylediğim kadarı ile.
2- Booklet nerde mi. Sen beehives'e gitmen gerektiğini biliyorsun değil mi!
3- Tavsiye mi? Oğlum keserim hepinizi bak!!!
4- Yaptığın kıyası ne görmüş ne de duymuş olayım. Ama eğer platform ve Adventure'ı aynı oranda seviyorsan ikisini de al diycem. Fakaaaaaaaaaaaaat [a'lar biraz uzun oldu farkındayım, silmeye üşeniyorum idare et!!] ikisinden birisine hiç ilgi duymuyorsan "bu ne çelişki" demek zorundayım. Pandemonium iyi bir platform oyunu: işte atla, zıpla, koş, kaç ve biraz da bonus topla. Little Big Adventure 2 de güzel bir Adventure oyunu. Bence sen hemen "Teori ve Pratik arasında uzlaşmaz çelişkiler" adlı kitabımı oku. Onu beğenmezsen "Platform yerine yanlışlıkla Adventure oynayan birisinin kasvetli boğazından çıkan kükürdün kokusu" isimli kitabımı oku. Fakat daha piyasaya çıkmadı [İsmi uzun da!!].
5- Bak wallahi çıldırıcam şimdi: yine tavsiye. Bu son kıyağım bir daha olmayacak. Diskette oynanabilecek en iyi frp olan "Eye of the Beholder" serisini oyna. Müziğini dinlemeyi unutma tabii [Metallica olanı].
6- Bu trajedik durumu GameShow'un bu ay ki kurultayında ateşli bir şekilde tartıştık ve ortaya şöyle bir sonuç çıktı: Tiberium Sun'ı, Westwood'un ismini biraz daha hafızalarda tutması amacıyla üretilmiş bir dedikodu olarak yorumladık [kullanılan oy: 8. geçerli: 6. Geçersiz iki oy'da Kafası Karışık olan Serkan ve Özgür'den geldi, belirteyim]. Monkey Island 3 ise şu anda inşaat halinde olduğundan ancak sonbaharın sonunda huzurlarımızda olacak[mış]. Rötarlı durumu ise bilinmiyor. Lucas babaya şikayet edicem itoğlu it programcıları [tanırım kendisini!!].
Gördüğün gibi soruların yanıtsız kalmamakla beraber, gereğinden fazla tatminkar oldu. Bundan şüphen varsa yolla bir mektup, sana daha tatminkar cevaplar vereyim. Evet kemal usta, başka bir isteğiniz yoksa izin verin kendimi huzurlarınızdan def edeyim...Bu arada mektubunda ki renk cümbüşü de ne öyle?

MEG: BEYLER TERBİYELİ OLUN, RİCA ETÇEM...

Zebaniye;
Köşen hayırlı olsun diyerek mektubuma girişiyorum. Umarım boşluk doldurmada başarılısındır. Hep FRP'yi merak edip durmuştum sonunda gittim ve Daggerfall'u aldım. FRP namına tek bir şey bile bilmediğim için henüz güzel oynayamıyorum, daha doğrusu beceremiyorum [acemiyim]. Ama FRP muhabbeti oldukça hoşuma gitti. Başlamak ve içinde kaybolmak istediğimi farkettim. İşte sana sorularım:
1- Ben bu Player's Handbook denen şeyi nerede, nasıl, kaça bulurum. Bulduktan sonra ne yaparım. Onsuz bir şey yapamaz mıyım? [Zar ayağı ne oluyo, tavla zarıyla aynı şey mi?].
2- FRP'nin baba oyunları nelerdir? [kolaylar tercih edilir].
3- Daggerfall'da ilk görevden hiçbir şey anlamadım [Lady bilmem ne var ya, işte o birşeyler söylüyo, mektup gibin] açıklar mısın?
4- Oyunda kendimi geliştirmek ve Level'ımı artırmak için neler yapmalıyım? [acemiyim demiş miydim?].
5- Hex editör nedir, nasıl bulunur, birkaç isim versene [cheat yapmak için]?
6- Iron Maiden veya Manowar sever misin?
7- Yeni çıkacak Strateji oyunları var mı? Stratejiye bayılırım da. Lord of the Clans [Warcraft 3] çıkacak mı? Ne zaman çıkacak? Biraz da Adventure olacak diyorlar doğru mu?
8- Diablo alayım mı? Kolay diyorlar ama ben çok acemiyim. Mektubumu yanıtlarsan sevinirim. Bir 33600 USR modemim olsa sana e-mail atardım ama alamıyorum. Zaten PTT'ye %50 zam gelmiş. Interneti olanlara sevgiler.
Ben
Zebani: Yavrum senin ismin soyadın yok mu? Ne "BEN"merkezci bir adamsın sen bakiim öyle. Sen bana boşluk doldurmaktan bahsederken önce kendi isim ve soyad boşluğunu niye doldurmuyorsun? Ahh, Ahh gençlik işte!! FRP muhabbeti çok zevklidir ama acemilik başka

beceremmemek başka şey. Bilmem anlatabiliyor muyum? Başlamak ve içinde kaybolmak istediğin şey FRP ise sana acilen "Kayıp ülke cinsellik ve paradoksları" adlı kitabımı öneriyorum [alakası yok ama olsun oku!]. Neyse işte cevaplar:

1- Aslında bu kitapların nerede, nasıl ve kaça satıldığını bizim Zindan Üstadı Şahin veya Muhammed'den öğrenebilirsin. Benim bildiğim Maçka AFM'de Needful Things isimli kuruluş FRP ile ilgili ne varsa satıyor, hatta başka bir oyunda oynatmak istediğin bir karakter varsa canlı canlı, onu bile satıyor.Veya Kamer Bilgisayarda bulursun. Malum bizim ruh hastası partimiz dağılınca mallar elimizde kaldı. Tahliye nedeniyle %50 daha ucuz.

2- En basitlerini istiyorsan Eye of the Beholder ve Darksun serisini öneririm ve öff bıkarım tavsiyeden!!!!

3- Daha ilk görevi anlamadıysan sen yol yakınken vazgeç Daggerfall sevdasından demiyeyim, git Kraliçe'den çok kolay olan ilk görevini öğren diyeyim.

4- Eğer ana questi sürdürmek istiyorsan ki istenen zamanlarda istenen Kral ya da Kraliçe'nin huzurunda olmak gittikçe daha da zorlaşacaktır aldığın görevleri zamanında yerine getirmelisin. Ayrıca guild'lere katılarak da karakterini geliştirebilirsin. Karakterinin özelliklerine göre attığın her adım level'ın atlamsaına yarayaak exp. olarak sana geri dönecektir.

5- Holy Editör Hıyarı başımıza bi de hex editörünü çıkardı. Holy gazabından korksun! Dosyaların binary (0'lar ve 1'ler) olarak okunmasını ve yazılmasını sağlayan küçük programcıklar bunlar. Holy'nin bilgisayarını heck edip hex editörü olarak PcTools kullandığını öğrendim. Hatta sen de öğrendim şimdi.

6- Iron Maiden'ın "Fear Of The Dark" albümüne kadar olan kısmını severim. Hele şu son Solist ve "X factor" rezaletinden sonra Iron Maiden'ın mezarının başında oturup eski albümleri mırıldanarak dua ediyorum. Manowar sevmem, özellikle Conanşov'larını hiç sevmem; ama onların da hoş bir iki parçası vardır. Lanetli ve bilinmeyen bir tarihin derinliklerinden gelen uğursuz bir sound'ları var sanki [nasıl oluyorsa bu!!].

7- Çıkıp çıkmayacağından iyicene şüpheye düştüğümüz Tiberium Sun var. Biz, bu oyunu, menopoza girmiş cumba kocakarılarının ürettiği bir dedikodu olduğuna karar verdik ama neyse. Bir de benim ilginç olduğunu tahmin ettiğim "Constructor" var. Malum bu günlerde ev telaşına düştük de biraz sonradan görme, kıllı ve iş bitirici kel kafalı müteahit'lik işine soyunalım dedik. Bekliyoruz...

8- Diablo'yu al bence. Öyle aman aman kolay değil ama hem acemiler hem de beceriksizler için ideal [walla sana söylemiyorum, iki gözüm patlasın ki].

Mektubunu yayınladım işte. Şimdi ben senin sevindiğini görebilecek miyim? Hayır. Hep böyle oluyor zaten, Birilerini mutlu ettiğimi hayal etmekle geçiyor ömrüm [felaket yalan!!]. Ya modem alıp e-mail at, ya da mektuplara devam ok?

ZEBANİ: TANRI İKİNİZİN DE CEZASINI VERSİN.

Sevgili Polat Yarışçı,

Yeni köşende başarılar dileyerek lafı fazla uzatmadan sorularıma ve isteklerime geçiyorum [sen bir kaç mavra eklersin artık].

1- Allied'larda [RA] 12. bölümde [hani şu Command Center'ı ele geçirmen gereken bölüm] Command Center'a SPY sokuyorum ama bir şey olmuyor. Enerjisini kırmızıya getirip Engineer sokuyorum bu seferde Mission Failed oluyor. Ne yapak?

2- Simcity 2000'de [kendim için diil bir arkadaş için soruyorum] Civillian bir türlü vergi vermiyor. Nasıl bir Strateji çizsek de vergi alabilsek?

3- Broken Sword'a benzeyen bir Adventure önerir misin?

4- Okuduğun kitap, gazete, dinlediğin müzik türü, falan, filan nedir? [geniş olarak]. Ayrıca Temmuz sayısında Metallica hakkındaki düşüncelerinde daha seviyeli olabilirdin. Metallica severlerin sayısı haylice yüksektir.

5- Daha fazla Adventure.

6- Gsmnet.Com'daki karakter tahlillerin gayet iyi. Neden dergide yayınlatıp bütün Game Show'cuları bundan yararlandırtmıyorsun?

7- Broken Sword'u bitirdikten sonra "to be continued" yazdı. Broken Sword 2 hakkında bildiklerin?

8- MDK'nın açıklamalı tanıtımının yapılması mümkün mü?

9- FRP olayını çakabilmemiz için kaç fırın ekmek yemek gerekir?

10- En yakın Fuar ne zaman?

Hoşcakal...

Turgay "Duke" Pamuklu

Zebani: Yaw ne bencil adamlarsınız siz. Niye lafı uzatmıyorsunuz ki? Burası sadece soru-cevap'tan oluşmuyor arkadaşlar. Muhabbet edin biraz da. Bak darılırım sonra, kırılan kalbimin mimarı olamazsınız. Yakarım mektuplarınızı, küllerini atarım Atlantik Ocean'a, bir daha beni bulamassınız [çok acıklı oldu!!]. Cık cık cık...

1- 12. Bölümün tek görevinin Command Center'ı ele geçirmel olduğunu sanmıyorum. Command Center'a Spy soktuktan sonra yapman gerekenler ekranda bir yerlerde yazması lazım. Sen görevi bir daha gözden geçir istersen. İstemezsen de bombala Command Center'ı olsun bitsin.

2- Bırak şimdi bu ayakları. Eski bir numaradır bu: "Arkadaşım için soruyorum". Bal gibi kendin için soruyorsun ve bana bunun aksini ispatlamadığın sürece de hep böyle düşüneceğim. Seni gidi uyanık seni!! Tax bölümüne bir göz at. Eğer orası 0 olursa halk elbet vergi vermez [işlerine gelir zaten]. Yada vergi yüzdesini çok artırırsan da kaçar yavrucaklar. Orası Türkiye değil ki hala tıpış tıpış otursunlar [ciddi, tehlikeli ve politik bir mesaj. Okuduktan sonra yırtın].

3- Hayır, hayır, hayıııııııııııırrr.....

4- Walla bunları geniş olarak açıklamaya gerek yok. Zaten cevapların içinde yazıyorum çoğunu. Ama merak ediyorsan abidik, gubidik!! kitaplar okur, teneke gürültüsü dinler!!, Yeni ve eski Bilim-Kurgu filmleri seyrederim!! Gazete desen onları da sadece lego, mego ve yemek tarifleri verdiği için okuyorum. En son aldığım gazete TAN [hala aynı mı diye bi bakiim dedim, öhöö!!]. Bu arada Metallica hakkındaki görüşlerimde herhangi bir seviyesizlik olduğunu hiç düşünmüyorum. Ben Metallica'nın 8-9 sene önceki haline saygı gösteriyorum, şimdiki boktan [nasıl ama?] haline değil. Ayrıca Metallica hakkında konuşurken genelleme yapmıyorum, kendi görüşlerimi belirtiyorum. Senin veya başka birisinin Metallica hakkındaki görüşlerini eleştirir de onları aşağılarsam o zaman "seviyesizlik" üzerine konuşuruz. Dinlediğim grubun müzikal tarihçesine bakıp eleştirel davranmak zorundayım. "and justice for all" ile "load" albümlerini yan yana koyduktan sonra Metallica'yı hala sevdiğimi söylemem mümkün değil. Ok?

5- Bu sorununu Hıyar Holy editöre söylemelisin bence. Benim yüzlerce kez tokatlamam bir işe yaramıyor. Oyun seçerken pek seçici davranmıyor olabilir. Ben bıktım, siz kulağını çekin hayvanın...

6- Bütün bunları yapabilmem için hep beraberce Holy editör manyağını vahşice katletmemiz gerekiyor. Güzel günler o zaman gelecek... Siz hazırda bekleyin, ben savaş borazanlarını çalacam...

7- Dur abi daha oyun yeni bitti. Çok sabırsızsın vesselam. Programcıların da tatile ihtiyacı var [benim de ühü!].

8- Game Show'un 27. sayısını alıp okursan mümkün.

9- Bunun için fırın fırın ekmek yemek gerekmiyor. Onun yerine kendine bir FRP grubu bulup [ruh hastası olmayan cinsten!!], litrelerce diyet kola, 50-60 adet Kit Kat çukulata, kullanma tarihi geçmiş çizi kraker, Tombul ve non-estetik 5 litre Hamidiye kaynak suyu [içinde kanserojen nitrit olmalı], en ucuz diş dolgusu sayılabilecek 200 gr. kabuksuz fındık, envayi çeşit gofret, hamburger, patates kızartması gibi gayet yararlı ve kalorili şeyler tüketmen gerekiyor. Biz böyle öğrendik. Sonra da ruh hastaları gibi dağıldık [boktan sebepler yüzünden!! tüh yazıklar olsun, bak yine aklıma geldi sinirlendim].

10- Bak şimdi tam unutmuşken ne manası var hatırlatmanın? Galiba Ekim'de bir Compex fuarı var. Kar, çamur veya yağmur; ne olursa olsun bu dergiyi okuyan herkes fuara gelecek tamam mı? [Ben kesinlikle yokum! Kalabalık alerjisi var bende, doktorum yasakladı].

Evet Turgay, sana hoşcakal diyorum ve mektup yaz [kötü mektup bitirişi].

Yaaaa! işte bitti. Bu ay da bitti. Başlayıp bitmeler birbirini kovalıyor. Şu anda Overdose'u okuyan herkesin suratında bir memnuniyet ifadesi hissediyorum. Bu ifadeyi yüzyıllardır hissediyorum. Ben ki tarihin işleyişindeki her türlü sorunu görmüş ve çözmüş, yardım ve hizmet peşinde durmaksızın koşmuş, yaşamın insanlara bahşettiği acı ve ızdırap dolu karanlık zindanlarına yılmadan aydınlığı taşımış bir meşaleyim. Ama görev ve sorumluluğun getirdiği ağırlığı taşıyamıyorum artık, yoruldum. Şimdi izin verirseniz....artık....yatma....zamanı...Stop

POLAT "ZEBANİ" YARIŞÇI
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İş Hanı. No:2/5
Beşiktaş 80690 İSTANBUL
e-mail: overdose@gsmnet.com

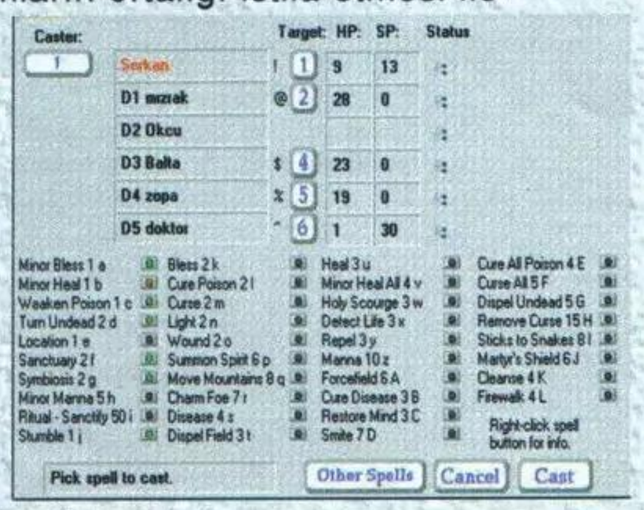
NOT ENOUGH MEMORY

"... Gerçi bana biraz sönük bir başlangıç yapmışsın gibi geldi ama... Aslında bana çok hoş gelmedi. Ama yine de fena değil. Artık o felsefi laflar da klişeleşmeye başladı...". İşte Zebani'ye gelen bir mektuptan kısa bir alıntı. Zebani tarafından yok edilmek üzereyken, NOT Haber Ajansı tarafından büyük fedakarlıklarla ele geçirilen bu mektuptan da anlaşıldığı gibi, Zebani'nin gerçek yüzünü Özgür Erdaş kardeşimiz de anlamıştır. Burdan size sesleniyorum... Artık bu göz boyayan filozofik yazılara kanmayın... Yaa işte böyle Zebani Efendi. Maymun gözünü açtı. Artık kitlenden bile tepki mektupları geliyor.. Değiş artık, kampanyamıza katıl, doğru yolu bul. Sloganımızı tekrarlayalım. No Filozofi, No Karmaşa...

Serkan Uybaş

EXILE II CRYSTAL SOULS

Sanırım bu FRP oyunlarındaki çeşit bolluğu hiç bir oyun türünde yoktur. Zaten bu tür oyunlarda konu hayal gücüne bağlı olduğundan sınırı da ancak hayal gücünüzle çizilebilir. FRP türüne verebileceğim değişik örneklerden biri de **Exile II Crystal Souls**. Her şeyden önce Windows altında çalışıyor. En az 4Mb Ram istiyor. Yani bizim köşenin üst sınırlarınıda bir oyun (Pentiumların ortalığı istila etmesi ile köşemizin sınırları daha da genişleyeceğe benziyor). Şimdi gelelim oyunun konusuna.



Oyunda 1 ile 6 arası karakteri yönetebilirsiniz. Bu karakterlerin özelliklerini de tamamen siz belirliyorsunuz. Yani sizin adamınız iyi bir kılıç ustası, çok az büyü bilen çok az da ok atmasını bilen bir eleman olabilir.

Bu oyunda en çok hoşuma giden aynı masaüstü FRP oyunlarındaki kuralların kullanılması (Yani aynı olmasa da çok benziyor olması). Oyuna yeni başladığınızda **"Create New Party"** seçeneğini seçerek yeni bir party kuruyorsunuz. Şimdi size bahsettiğim altı adamın özelliklerini belirliyorsunuz. Önce bu adamların isimlerini değiştirin (Yani isterseniz tabi. Ben hep öyle yaparım ve tanıdık isimlerle oynayınca çok daha fazla zevk alırım da). **Race** seçeneğinden adamların genel özelliklerini belirleyebilirsiniz. Adamınızın ne zaman level atlayacağı; seçeceğiniz türe, avantaj ve dezavantajlara göre belirleniyor. Adamınıza vereceğiniz mesleğe göre avantaj veya dezavantajları iyi belirlemelisiniz. Mesela bir **Fighter** yapmak istiyorsanız, avantaj olarak; **Toughness** (az hasar alma), **Good Constitution** (zehirlenmeye ve hastalanmaya karşı direnç), **Ambidextrous** (doğru yazdın bu kelimeyi acaba ama aynı anda iki silah kullanabilme diyebilirim), dezavantaj olarak; **Magically Inept** (Sihirli eşya kullanamama) iyi bir seçim olur. Aynı şekilde **Train** menüsünde ise bir silah türünde uzman olması gerekir. Bütün karakterlerin özellikleri tespit edildikten sonra artık oyuna başlayabiliriz.

Oyuna bir şehirde başlıyorsunuz. Şehrin dışına çıktığınızda büyücü dev örümcekler, zehirli yaratıklar, Nephil'ler (En kötüsü bunlar) Exile askerleri ve benim bile bilmediğim bir sürü yaratıklarla dövüşüyorsunuz. Başınızdan geçen savaşın büyüklüğüne göre de **Experience** alıyorsunuz. Yeterli **exp.** aldığınızda level atlayacak ve **train** olup özelliklerinizi artırmak için bir şehre gideceksiniz.

Gördüğünüz gibi (Yani okuduğunuz gibi ve resimlerdn de gördüğünüz gibi) oyunun kuralları masa üstü FRP kurallarına çok benziyor. FRP severlere tavsiye eder, gözlerinizden öperim.

NORTH&SOUTH

North And South... Bir strateji klasiği. Bu oyunu ilk gördüğüm andan beri çok sevmiştim. Çok basit ve eski bir oyun olmasına rağmen hala **N&South**'u yükleyip oynarım. Oyunun konusu Amerika'da 1800'lü yıllarda yaşanan Kuzey-Güney savaşı. Ancak oyunu yapanlar bu konuyu bir savaş gibi değil de espirili bir yaklaşımla incelemişler. Oyunu anlatmaya başlamadan önce şunu söyleyeyim, oyun max. 386 istiyor. Evet evet doğru yazdım. Oyun çok eski olduğundan programcılar "İlerde Pentium bilgisayar çıkar onu da düşünelem" dememiş. 386'dan daha iyi bir bilgisayarda oynarsanız çok hızlı oluyor ve kontrolü elden kaçırıyorsunuz.

Neyse gelelim oyuna. Önce şunu söylemeliyim ki oyun iki kişilik oynanınca çok çok daha güzel oluyor. Tabi bu durumda birisi kuzeylilerin ordusunu, birisi ise güneylilerin ordusunu yönetiyor. Ayrıca isterseniz savaş ekranlarını kapatıp sadece harita üzerinde de oynayabilirsiniz. Oyun ayarlamalarını yaptıktan sonra harita üzerinde ordularınızı hareket ettirerek amerika üzerindeki demiryolu ağını ele geçirmelisiniz. Eğer bir demiryolu üzerindeki bütün toprakları ele geçirirseniz her turn buradan size para gelecektir. Gelen bu para ile de kendinize yeni bir ordu kurabilirsiniz. Oyunun en kritik

yeri savaş ekranları. Bu ekranda başarılı olabilirseniz oyunu kazanmak için önemli bir adım atmış olursunuz. Savaş ekranına girdiğinizde göreceğiniz gibi ordunuzda üç tür asker var bunlar; topçu, piyade ve süvari. Süvariler kılıçlarıyla yakın temasta kaçırmazlar. Topçular ise uzun mesafeden düşman ordusunu dağıtmaya yarar. Piyadeler ise kısa mesafeden kurşunlayarak düşmanı yok eder. Artık çeşitli taktikler bulmayı size bırakıyorum. Bu oyunun resimlerini çalamadım belki Mert çalmayı başarır. Yoksa resimsiz çıkacak şaşırmayın! Bir iki haftaya kadar okullar da açılıyor. Hafif hafif tatil dönüşleri başlamıştır herhalde. He he tatil bitti herkes evine dönsün bakiyim...

CHARLY

Charly sirkte yaptığı bir espiriden dolayı yedi kişinin gülmekten kırılarak ölmesinden sonra fazla tehlikeli görülerek sirkten kovulur. Bunun üzerine iş aramak için gazete ilanlarını karıştırır. Gazetedeki bir ilan dikkatini çeker. Bir platform oyununda oynamak üzere bir palyalço aranmaktadır. "İşte tam benim aradığım iş " der Charly. Gidip pragramcılarla konuşur ve işe başlar. İşte **Charly The Clow** oyununun kısa tarihçesi.

Çeşit çeşit insan var şu dünyada. Bazıları adventure manyağıdır, her türlü adventure oyununu oynar bitirir imha eder (örnek Özgür). Bazıları vardır Shoot'em up oynarlar hiç sıkılmazlar (Örnek Dup-dupçu Murat (Şimdi asker ama gelicek, altılı oynıcaz (Bu arada parantez içinde parentez açmak iyi değildir (Siz yapmayın)))). Bazıları da vardır ki platform oyunu manyağıdır. Sürekli yeni platform oyunu ararlar. İşte bu tür manyaklar için özenle seçtiğim platform oyunu **Charly The Clown**. Grafikler özenle hazırlanmış. Ses kalitesi de oldukça iyi. Palyalço desen bir harika! Hoplaya zıplaya çevredeki paraları ve puanları toplayın. Karşınıza çıkacak bomba yaratıklara, yarasalara ve Kaktüs adamlara dikkat edin. Atacağınız mermi sınırlı. Boşa harcamayın. Sağa doğru ilerleyerek çıkışı bulmaya çalışın. Çıkışa geldikten sonra bölümü tamamlamış olacaksınız. Ayrıca bölüm ortalarında bonus ekranları da çıkıyor. Bu ekranlardan bol bol puan toplayabilirsiniz. Bölüm geçtiğinizde size verilen şifreyi alırsanız daha sonra kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Zaten bir platform oyununda da söylenecek fazla birşey yoktur dimi?

YEŞİLKÖY COMPUTER

2 SENE GARANTİ

INTEL 166 MMX
1.2 GB HDD
16 MB EDO RAM
2 MB S3 VIRGE
512 KB CACHE
14" NI/LR .28
16X CD-ROM
16 BIT SES

995$

OYUNDA 1 NUMARA

BİLGİSAYARLA İLGİLİ TÜM İHTİYAÇLARINIZA TEK NOKTADA TAM ÇÖZÜM.

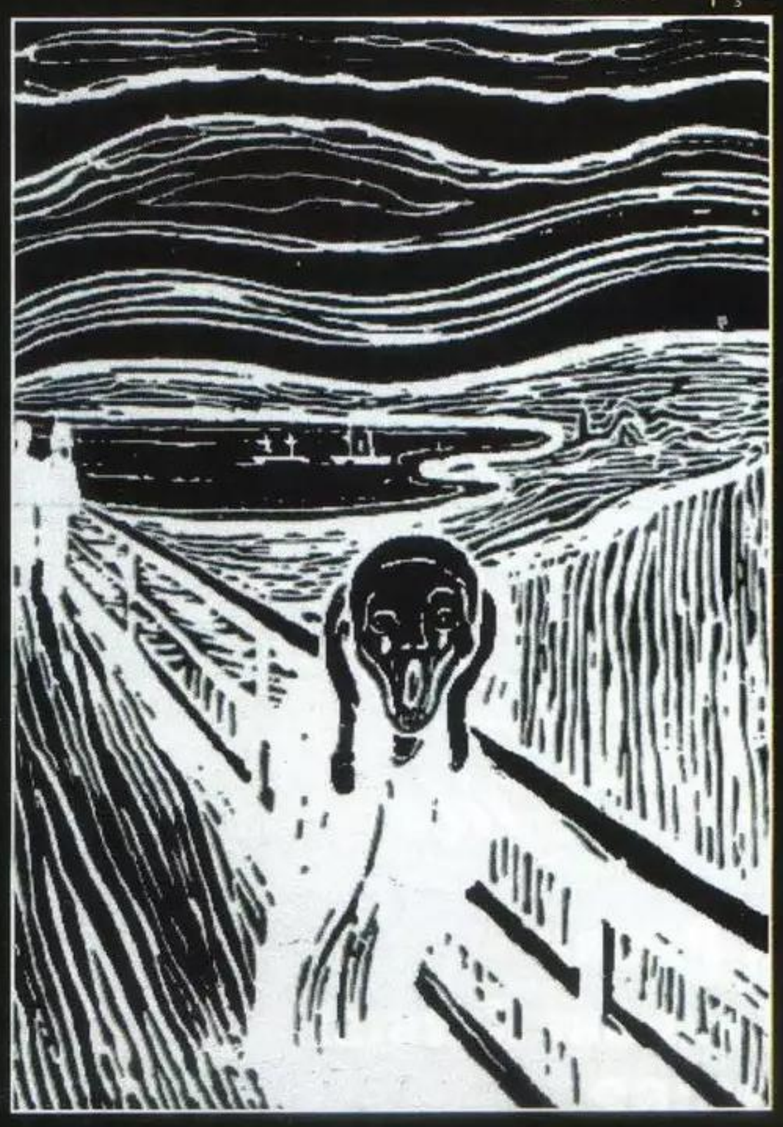
İstasyon Cad. Canik Pasajı
No:39 Yeşilköy İş Bankası Karşısı
Tel & Fax: 0212-6636162

CHEATS

acıdıM

Bir anda ne kadar da acıdım kendime. Büyük bir gezegenin çük kadar bir ülkesinde, yine bir avuç okuyucusuna teknolojinin son basamaklarının eğlence amaçlı kullanılışının eki olan sayfalar yığınının bir iki sayfasının başındaki küçücük kutuda (anlamayanlar varsa, anlatamadığım bu kutu veya bu sayfalara işte!) sen kendini ifade etmeye çalış. Yaşam sadece bu küçük kutuymuş gibi, kendini ifade edebildiğini san. Sanki. Bir de bunu okuyanlarla iletişim kurma, paylaşım maskesi altında satmaya çalış. Oyun dergisinde kendinle oynamak bu. Kendini kandırmak. Mastürbasyonum bu satırlarım! "Tüm hayat" gibi, "kendini ifade etme isteği" gibi bu da bencil! Bu kutunun dışanda o kadar karmaşa var ki, o kadar yapay ki ilişkiler sen buralarda yaşa, buralarda ilişki kur, öyle mi! Sevgini, "erkek gibi" O'nun gözlerinin içine baka baka bağıracağına, öfkeni bir yumrakla suratında patlatacağına, bu küçük kutuya sığdır heyecanlarını, alıntılarda ara kendini ve orgazm ol kutunu kendin tek başına odanda yada orda burda, nerde önemli değil, her okuduğunda. Acıdım kendime, sanki acıyan ve kanayan ben değilmişim gibi. Başka bir zavallının beyni, bu satırlara aylardır boşaltıyormuş kelimelerini ve hayal ediyor okuduklarında heyecanlanan insanları, gibi, acıdım kendime. Yazık! Yok, Mert yok. Kes artık! Bırak, hayatının tümündeki anlamsızlığı, bu kutuyu anlamlandırarak -anlamlandırdığını düşünürek en azından, erittiğini düşünmeyi, kendini ve karşındakileri ve "hayatını" kandırmayı. Bırak! Ve yaşamla çarpış, anlamlandırmaya çalış akıp geçen bu zamanı. Kolayı değil, biliyorsun ama, zoru yaşa ve bırak kendini kandırmayı!

Mert Topçu



CARMAGEDDON

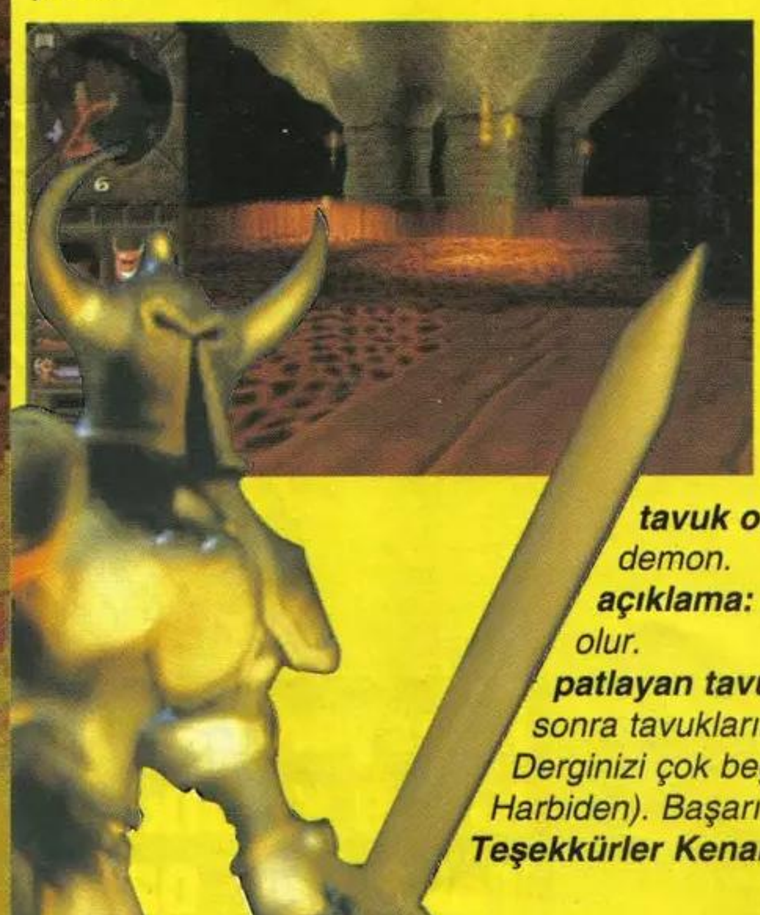
CheatSeverler, geçen ay yayınladığım Carmegeddon cheat'lerinde bir problem olmuş. Bazı şikayetler aldım. Bu ay açıklamasını da yayınladığımız dehşet araba yarışı Carmageddon'un elime geçen yeni kodlarını sizlerle paylaşmak istiyorum. Aşağıdaki kodları oyun esnasında yazarsanız neler olacağı da yine aşağıda yazıyor olması gerekiyor.

BIGBOTTOM: Bodywork çöplük oldu haberiniz yok.
SUPERHOOPS: Patlayacı Ped'ler.
IGLOOFUN: Komik işte.
INTHELOFT: Hap kullanmayın derim.
BUYOURNEXTGAME: Jöle gibi süspansiyon.
CHICKENFODDER: Zıpla zıpla zıpla.
FUNNYJAM: Turbo Ped'ler.
ISLANDRULES: Olur öle.
SMALLUDDERS: Hayvan gibi Ped'ler.
SPAMFRITTERS: Repair olayı bedava.
GOGGLEPLEX: Dalgıçlık olayına girdiğimi siz biliyor muydunuz?
SPAMFORREST: El freni çekerek...
TRAMSARESUPER: Yayalara ölüm ama normal versiyonlarda olmayabilir.

DUNGEON KEEPER

Subject: DUNGEON cheat
Date: Bir ara göndermiş işte, hehe.
From: KenanAydın@engüzeli.com
Organization: Organize olmuş resmen.
To: mert@gsmnet.com ***(ben oluyorum, bana göndermiş, anladınız di'mi?)***
Sevgili Mert Ağabey ***(Kenan yavrum kaç yaşındasın ki bana ağbi diyon, boşver ağbi mağbi ayaklarını yaw)****,*
Nasılsın ***(iyidir be güzelim uğraşıp duruyoruz, arabesk günler yaşıyoruz işte?)****? Herneyse uzun lafın kısası* ***(Kenan, uzun lafın kısası olmaz, hemen cheat'e geçecen anlaşılan ama iki çift laf etseydik fena mı olurdu hani?)*** *benim adım Kenan* ***(oooo, onu anlamıştık be abim)*** *ve Dungeon Keeper sevenler için bir müjdem var. O da cheatler tabiki* ***(kabul Dungeon Keeper yeni bir oyun ama eğer bu cheat bir işe yaramıyorsa gazabımdan korkmalısın)****. Bu cheatleri yapmak için temple'la ihtiyaç duyacaksınız* ***(peki temple'ı yaptık sonra...)****. Yazdıklarımı temple'a atakcaksınız:*

horned reaper: *1 tane bile demon,1 tanedark mistress ve 1 tane troll atmaniz yeterli*



açıklama: *horned reaper demodaki cellat hani bağırıyor ya işte o. Bunlar acayip dayıdırlar. Lair'de bu yüzden ben 15 yaratığımı kaybettim. Ya saldırmadan önce yapın yada lair'larınızı ayrı yere koyun.*

bile demon: *3 adet spider atmanız yeterli olur.*

dark mistress: *1 tane spider ve 1 tane beetle.*

imp.leriniz dışında herşey tavuk olur: *1 dark mistress ve 2 bile demon.*

açıklama: *Sadece sizin yaratıklarınız tavuk olur.*

patlayan tavuklar: *temple'a bir tavuk atın sonra tavuklarınız yok olsun iyi mi bu şimdi. Derginizi çok beğenerek okuyorum (yağ değil! Harbiden). Başarılarınızın devamını dilerim.*

Teşekkürler Kenan.

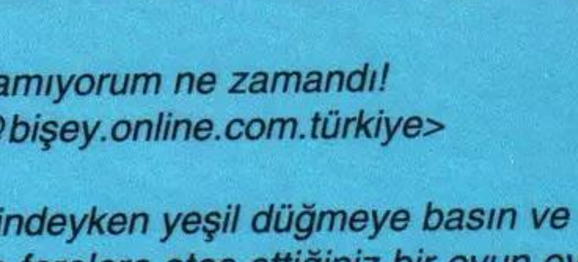
ARCHIMEDEAN DYNASTY

Farkettim ki Cheats köşeme gönderilen cheat'ler genelde aynı isimlerin imzalarını taşıyorlar. Siz de farketmiş olacaksınız ki bu ay da sizlerden gelen cheat'ler oldukça fazla sayıda. Bana mektupla ya da faksla hiç olmadı mert@gsmnet.com adresine e-mail atarak cheat'ler göndermenizden şikayet ettiğimi falan düşünmeyin. Yalnız şikayetim de yok değil hani. Bana öyle kuru kuru "şu oyunun cheatleri bunlar bunlar.. Şu ekranda yazın" gibi satırların yanında hayatınızla ilgili şeyleri de göndermenizi bekliyorum. Gelelim Archimedan Dynasty'nin kodlarına.

Bunları da Kanat göndermiş. Sağol edeleli cheat'ler dostu:
"Archimedean Dynasty: **çift ctrl**'ye basılıı tutarken **0 (sıfır)** bölümü bitirir
1: dokunulmazlık
2: limitsiz torpido
3: limitsiz makinalı..."
demiş ve bana dergi ile ilgili düşüncelerini yazma inceliğinde bulunmuş. Kanat, eğer sana cevap yazmadıysam her an yazabilirim demektir. Gönderdiğin kodlara teşekkürler. Görüşmek üzere...

NBA LIVE97

Subject: Nba Live 97 cheat'i
Date:Tue, 15 Jul 1997 14:44:13 +0300
From:"Gökay Saher"<saher@adres.vermiyoz.tr>
To: <mert@gsmnet.com>
Selam,
Mac'in dergiden ayrılması beni üzdü. Ama dergi sadece mac değil. Umarım daha başarılı olursunuz. Şimdi sıra cheat'e geldi. Create player'da bu oyunu yapanların isimlerinden yazınca yani ***Nba Live 97 Production Team****'den isim yazınca oluyomuş (o oyuncular) denemeyedim. Kusura bakma.harddiskim acaip dolu.oyunu yüklemek zor geldi. Neyse eminim siz denersiniz. Bye.*
Oluyo mu öyle be Gökay kardeş. HD'im dolu siz denersiniz artık. Valla bende de Nba Live 97'nin Cd'sini bulamadım. Deneyemedim desem olur mu şimdi? Olmaz mı? Olur olur. Deneyemedim çünkü. Ehehehe!

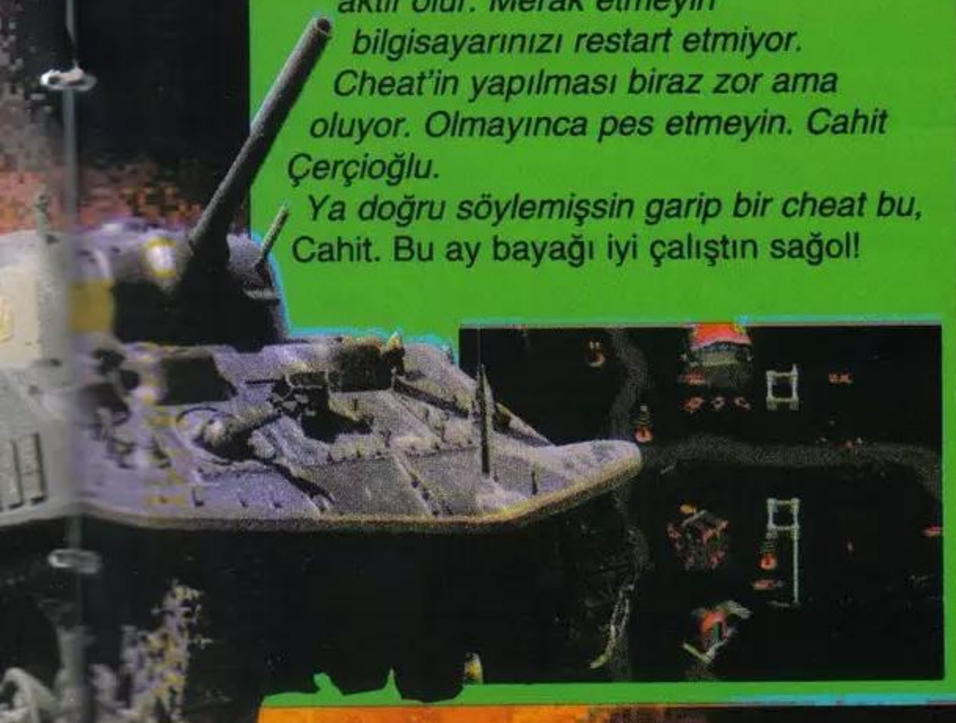


THEME HOSPITAL

Subject: Theme Hospital
Date: Valla oldu bayağı, hatırlamıyorum ne zamandı!
From: "Korhan" <kdeliceoglu@bişey.online.com.türkiye>
To: <mert@gsmnet.com>
Theme Hospital, Fax makinesindeyken yeşil düğmeye basın ve şunları yazın:
7287: *Bölümü bitirdikten sonra farelere ateş ettiğiniz bir oyun oynarsınız,*
24328: *Oyun sırasında kullanabileceğiniz şu kolaylıkları etkinleştirir:*
Ctrl+C: *araştırmalarınızın sonu geldi*
F11: *Bölümü kaybedersiniz*
F12: *Bölümü kazanmanızı sağlar.*
Shift+C: *10000$*
Ayrıca bu oyunu çalıştırırken -L# parametresi ile çalıştırırsak (# gitmek istediğiniz level) istediğimiz leveldan başlayabiliriz.
Bana söyleyecek pek birşey kalmıyor sanırım. Size hastalıksız günler yada iyi tedaviler.

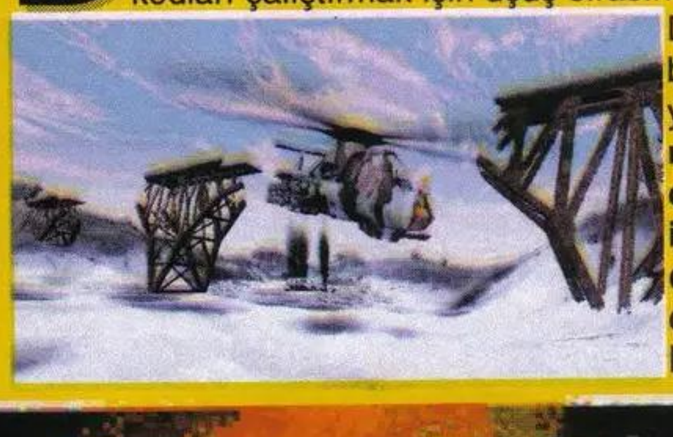
RED ALERT

Subject:Red Alert, duyulmamis cheat :)
Date: "zaman önemsiz miydi sanki" B.Ö.
From: Cahit Cercioglu <yok@kardeşim>
To: Mert Topcu <mert@gsmnet.com>
Mert Abi gene ben Cahit, Red Alert le ilgili garip bi cheat ögrendim. Bu hile kamyonlarımın herhangi bir yerden ore toplamasını sağlıyor. Fakat sadece Allies'larda çalışıyor: Oyun açılırken ***"ctrl"*** *sonra* ***"alt"*** *sonra* ***"delete"*** *sonra* ***"O"*** *sonra* ***"R"*** *sonra* ***"E"*** *sonra* ***ENTER****'a basılı tutun. Daha sonra oyuna girince hile aktif olur. Merak etmeyin bilgisayarınızı restart etmiyor. Cheat'in yapılması biraz zor ama oluyor. Olmayınca pes etmeyin. Cahit Çerçioğlu.*
Ya doğru söylemişsin garip bir cheat bu, Cahit. Bu ay bayağı iyi çalıştın sağol!



COMMANCHE 3

Dedim ya bu ay Cahit çok iyi çalışmış diye. Cahit, geçen ayın kapak oyunu Commanche 3 için de kodlar göndermiş. Yalnız bu kodları çalıştırmak için uçuş sırasında **"R"** tuşuna basmalısınız. Daha sonra asağıdakilerden birini yazın:
ratz: görünmezlik,
cowz: dondurucu,
ipig: herşeyi doldurur,
cat9: hasarı düzeltir,
dog9: silahlar,
bat9: gps hellfire'lar

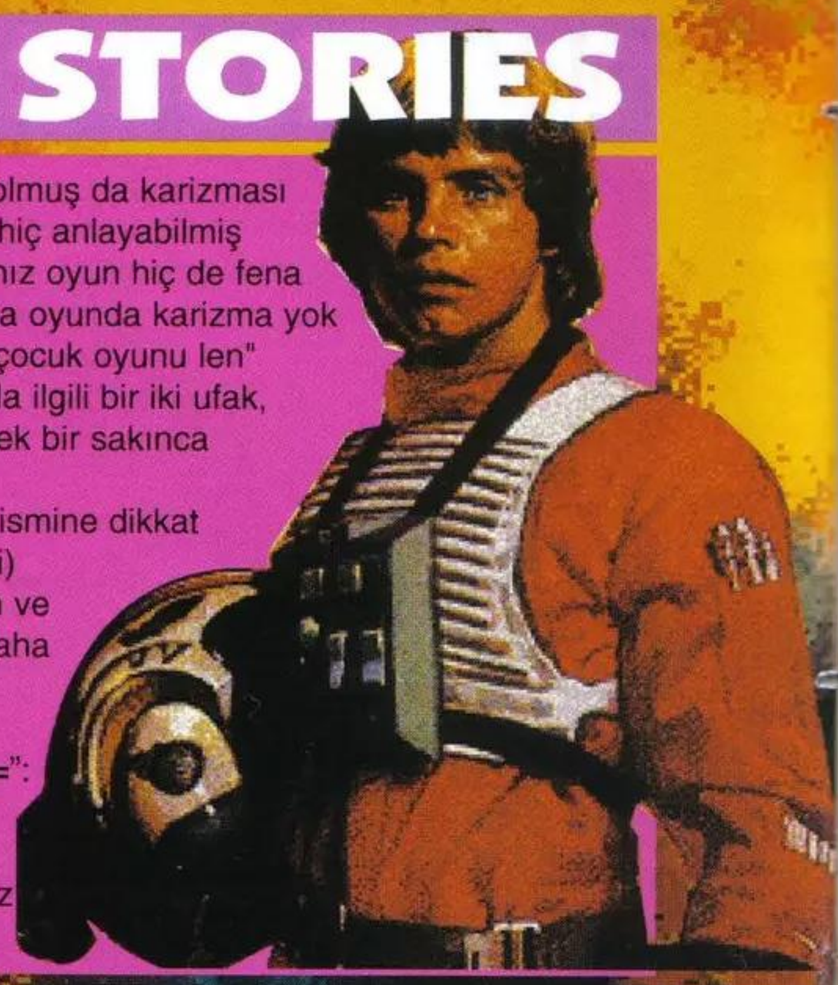


YODA STORIES

Koskoca LucasArts nasıl olmuş da karizması sıfır bir oyun yapabilmiş hiç anlayabilmiş değilim. Emin'e bakarsanız oyun hiç de fena değilmiş, hatta güzelmiş bile. Ama oyunda karizma yok kardeşim, arabirimi bir anda "bu çocuk oyunu len" dedirtiyor adama. Ama ben oyunla ilgili bir iki ufak, yararlı notları sizlere sunmakta pek bir sakınca görmedim:

Oyununuzu bir hikayeyi (oyunun ismine dikkat ettiyseni Yoda Stories, çoğul yani) bitirmeden hemen önce kaydedin ve bunu yükleyip yükleyip hikayeyi tekrar tekrar bitirince lightsaber, Spirit Heart gibi yararlı şeylere daha hızlı bir şekilde sahip olacaksınız.

Windows dizinindeki **YODESK.INI** dosyasını Notepad'İnizle açıp oyununuzun bazı özelliklerini burada yapacağınız değişikliklerle ayarlayabilirsiniz. "**Count=**": Kazandıklarınızın sayısı; "**Hscore=**": High Score olayı; "**LScore=**" Son kaydedilen skor olayı; "**LCount=**": Kaybettiğini parti sayısı. "=" işaretinden sonraki sayıları değiştirerek cheat yapmış olacaksınız. İşin ilginç yanı "**Count=**" sayısını 25'ten fazla yaparsanız yeni maceranın başında güçlü bir lightsaber'iniz ve saf bir kalbiniz (!!, Heart olayı) ve güç (!! Force olayı) sizinle olacak. Olsun zaten.

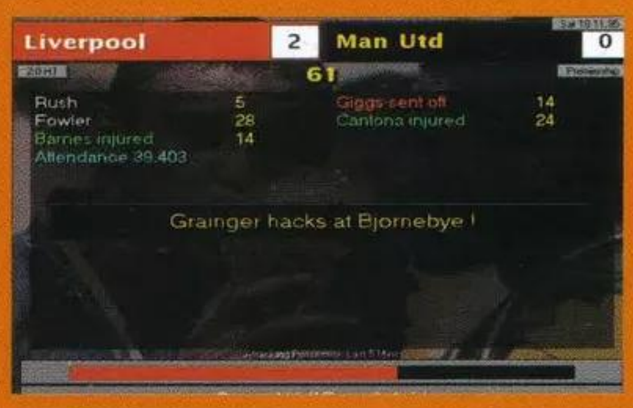


CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Beyler, cheat köşemizin üçüncü sayfasının son cheat'ine de ulaştığınıza göre bu ay benim için oldukça kısır bir ay olduğunu anlamışsınızdır.. Bu sayfaya da Kısa Kısa diyebileceğim üç cheat kaldı. Sizler de olmasanız valla bu sayfalar boş kalacak. Neyse, yine de kurtardık bu ayı, hehe. İşte Kısa Kısa Okur Cheat'i 1:

Subject: championship manager2
Date: göreceli olarak şimdiden daha önceki bir an
From: bc@nasıl.olacak.bu.işler.tr (bülent cömertoğlu)
To: <mert@gsmnet.com>

Eğer oynadığın (gelecek hafta oynayacağın demek istiyor Bülent burada, birazdan anlayacağız) takım (rakip) çok güçlü ise onun en önemli oyuncusuna bir hafta öncesinden offer götür ve istediği parayı ver. Ancak kontratı kabul etme. Bunun sonucunda oyuncunun morali çok bozulacak ve senin maçında çok kötü oynayacaktır.



DAGGERFALL

Selam Mert,
Aslında cheat çok açık ama, senin hatırın için ayrıntılı yazayım. Şimdi şöle Daggerfall'da custom karakter oluştururken, avantaj ve dezavantaj ekleyerek bıçağın seviyesini korumaya çalışıyorsun. Bu ekranda aynı dezavantajı iki kere üstüste ekleyerek karakterinin daha hızlı level atlamasını sağlayabilirsin. Önce de dediğim gibi bunu iletişim kutusunda söylesende olur. Zaten daha önce Daggerfall cheatları yayınlanmıştı.Hadi eywallah.
Tayfur "Pentagon" EKEN

nasıl olacak bu işler, bilen bir adım öne çıksın...

Hala hatırlarım ve hatırladıkça da, nasıl diyeyim, hah, hani kaymak yersiniz de arkasından boğazınızda bir tat kalır ya, işte öyle bir duygu kaplar içimi. Sanki biraz daha düşünsem, kafamda senaryolar yapsam ağlayacağım, hem de hıçkıra hıçkıra...

Nasıl hatırlamam ki zaten, hatırlanabilirliği olan güzel anlardan, ender anılardan... Otururduk yere, açardı babam gazetenin sinema sayfasını "Seç olm" derdi. Vayyy beee, ulan ne iş, sanki lotodan para çıkmış. Ama öyleydi be abim, öyleydi. Neyime gerek o yaşta para, benim için en büyük olay oydu be. İşte önümde filmler ve ben istediğimi seçeceğim hem de babamla, erkek erkeğe. Uff ki ne uf. İşte bu yüzden, sırf bu yüzden hatırlarım ve unutamam o Pazar gününü.

Bir kere de maça gitmiştik galiba, yok yok gitmiştik. En son hatırladığım ise ona sinemaya gitmek için yalvarıyordum. Ama olmadı, sağlık problemi, başka işler, zaman yetersizliği ve benim duygumdan, o boğazımdaki kaymak tadından önemli binlerce sebep yüzünden gidilemedi, gidilebilecek mi onu da Allah bilir artık, reenkarnasyondan ümit kesilmez. Bizde de şans yoktur, eşşek olarak geri geliriz şimdi. Zaten eşşeklik bende.

Böyle işte, ama hiç gocunmuyorum, çünkü biliyorum ki, bu dertten muzdarip insanlar coğunlukta hatta daha beterini yaşayanların olduğuna bile inanıyorum. Çözümsüz ise konuşmak yersiz mantığı ile hareket edersek bu konu tartışılmalı mı, tartışılmamalı mı? Bence ama tamamen bence (Bu arada bir parantez açarak, "BENCE" ile başlayan bir cümlenin gücünü size bence anlatmak istiyorum. "BENCE" ile bir cümleye başlamak demek "BENCE" den sonra gelecek her türlü mantıklı, mantıksız, ayıp, günah, sevap her türlü fikrin sahibi benim ve hiç bir şekilde bu fikrime karşı olanları, sinirlenenleri, tiksinenleri duymak, yaşamak istemiyorum demektir. Yoksa neden "BENCE" diyesiniz ki?.. "BENCE" bütün, arabaya ilgi duyanlar aynı zamanda body`e de (Vücut geliştirme) ilgi duyarlar ve bu tip insanlar aptaldırlar. Şimdi ben bu lafı dedim ama başında ne dedim "BENCE", işte olay burada biter...) tartışılmalı, neden mi? İşte biz yaşadık ve etkilendik... Akıllı olmalıyız, kendimizi tanımaya çalışmalıyız, artık hiç bir şeyi değistiremeyiz, bir seyin dışında. Geleceğimizi ve çocuğumuzu... Korkularımızın, komplekslerimizin ve daha bir çok psikolojik bozukluklarımızın farkına varmalıyız, bunların babamızla sinemaya gidememekten, annemizle sex konuşamamaktan, ne bileyim aile içi sağlıksız ortamlardan olanlarını çözüp, ileride olacak çocuğumuza bunları aktarmamalıyız. Hiç dikkat etmediniz mi; ailenizde beğenmediğiniz, size yapıldı mı çıldırdığınız hareketlerin aynısını arkadaşınıza, sevgilinize yapmıyor musunuz? Bence yapıyorsunuz. Arkadaşınız ise yapın, ittir edin n`olcek. Hadi len der geçer herif, ama iş sevgilinize, ileride eşiniz olacak insana gelince işte o zaman işler değişir. Zaten arkadaşına yap, ona yapma olmaz. Ya yaparsın bir boku yada yapmazsın.Yine dediğim gibi bütün bu fikirlerim "BENCE". Şimdi yeniyiz diye iki kere söyledim, bir daha söylemem. İsteyen psikolog istediğini söyleyebilir, "I don't give any fu..k?!?!?! Sorry" Oku oku kitabı psikolog ol, okuyunca herkes yapar, cözsene problemleri okumadan.

Kusmuk 1: Geçen ay için çok özür dilerim, gerçekten üzüldüm.
Kusmuk 2: GameShow dergisini 2 sayıdır göremiyorum, güya gelecek, aman derim Zebaninin yazılarını okumayın... Beyninize zarar verebilir... Sempatiklik, hatırlama biraz da...
Kusmuk 3: Metin seni unutmadım... Yanlış anlamayın lam...

KÜÇÜK İLANLAR

ARS ELEKTRONİK

Listeden oyun seçmeye paydos

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.

Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.

Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9 Kadıköy
Tel&Fax: (216) 3373597 İstanbul

DATA BİLGİSAYAR

Her Marka Notebook Tamiri

Multimedia Kitler

TURK•NET **Yetkili Bayii**

33.6 U.S. Robotics'de ŞOK Fiyat

MMX Sistemlerde Hesaplı Fiyatlar

Adres: Dereboyu cad. (PazarYolu) 10/4
Mecidiyeköy / İstanbul
Tel: (0212) 216 0863 - 64 Fax: (0212) 213 9649
http://www.data.com.tr

ÜMRANİYE BİLGİSAYAR GAME CENTER

AMIGA 500/1200 PC GAMEGEAR GAMEBOY SEGA MEGADRIVE SONY PLAYSTATION SEGA SATURN

OYUN, CD, KARTUŞ ALIM, SATIM, TAMİR, TAKAS ve YAN ÜRÜNLERİ

TÜRKİYE'NİN HER YERİNE KARGO İLE SİPARİŞ GÖNDERİLİR

DİKKAT! PAZAR GÜNLERİ AÇIĞIZ

ÜMRANİYE:
ALEMDAĞ CAD.
KUYULU ORTA SOK. NO:3
ÜMRANİYE / İSTANBUL
TEL: 216.3168752

MALTEPE:
BAĞDAT CAD.
GÜVEN İŞ MERKEZİ NO: 135/16
MALTEPE / İSTANBUL
TEL: 216.3831751

PROBİM

MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Altıyol, Bestekâr Sk. Ekşioğlu İşhanı Kat: 3,
No. 11 / 69 81300 Kadıköy / İSTANBUL
Tel.: (0216) 414 22 33 Fax : 349 82 83

- ☑ En son PC disket ve CD oyunları
- ☑ Her türlü orijinal CD'ler
- ☑ Upgrade, yan ürünler, bilgisayarlar
- ☑ Hazır oyun arşivi
- ☑ Seçiminize göre 450 disketlik itinalı CD yazımı

İşte bu ayın oyunları

XCOM3 - ATLANTIS (4CD) - THE LAST EXPRESS (3CD)
NORSE BY NORSE WEST - ACTUA SOC. CLUB ED.
RALLY CHALLENGE - BLOOD - THREE DIRTY DWARVES
FIFA SOC. MAN - CAPITALISM PLUS-PERFECT WEAPONS
POD - RELOADED - LOMAX - ESTATICA II

PC-GAME CLUB

Üye olmadan Farkı Anlayamazsınız!...

PC-GAME CLUB ÜYELERİNE HER AY TAM DOLU (2MB'lık) BİR DİSKET VE SÜRPRİZLER...

- Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim...
- Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

PROBİM PC-GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı Soyadı: ..... Tel .: .....
Doğum Yeri, Tarihi: ..... Fax : .....
Adres ve Posta Kodu: ..... Hoşlandığınız oyun türleri:
....
..... İmza : .....
PC'nizin özellikleri: .....
Aidatı Ödeme Şeklinizi İşaretleyiniz. **1AYLIK: 500.000** **3 AYLIK: 1.000.000**
6 AYLIK: 1.500.000 **1 YILLIK: 2.000.000**

FOR YOU TANITIM! 414 48 80

ENGİN abla

Ne kadar özledim bir bilseniz... Yıllardır onu bekliyorum çünkü... Hayaliyle yanıp tutuşuyorum... Her defasında çok yaklaşıyorum bunu hissediyorum. Ama o beni hiç umursamadan kaçıyor benden... Aslında çok yakın ama... Aması var işte... Bırakıp da gidemiyorum... Bir dahaki sefere belki, belki bir dahaki bahara... Hatta daha da yakın... İlk fırsat geçtiğinde elime... İlk fırsat geçtiğinde biraz daha gayret edip yakalayacağım onu ve kavuşacağım... Neye mi? Tabii ki tatile!!!

Gerçekten çok özlemişim yahu, şöyle bırakmayı kendimi azgın dalgalara. Yarın ne halt ederim diye düşünmeden eğlenmeyi çılgınca. Kesin gitmeliyim. Hatta hemen gitmeliyim. Yok hemen olmaz. Yazıyı bitireyim de öyle gideyim bari...

Sevgili Engin Abla;
Ben Serhat, derginizi 6. sayısından beri takip ediyorum. Bu sana ilk mektubum ama merak etme son olmaz. Bende sorun bol!
1- Daha önce markalı bilgisayarları upgrade etmenin çok masraflı olacağını yazmıştın. Bu Escort marka bilgisayarlar için geçerli mi?
2- Bir arkadaşım bilgisayarını upgrade ettirecek. Pentium 133 yada 150, 16 Mb ram, 2Mb ekran kartı kaça patlar?
3- PC yi televizyona bağlayabilir miyiz, televiyonu bozar mı, bağlayacak kartın fiyatı ne kadar?
4- Amiga'nın 200 Mhz.lik hızlandırıcı kartı fiyatına Pc alabiliyorsun. Sence pahalı değil mi?
5- Bir de Amiga öldü diyordunuz!
6- Bir PC'nin işlemcisinin modelini ve hızını nasıl anlarız?
7- Benim bir Amiga 600'üm var. Bu ay PC alacağım, nasıl bir sistem önerirsin, Fiyatı ne olur?
Cevapların için şimdiden teşekkür ederim, kendine iyi bak.
Serhat TAPKI

Küçük sincap'ım Serhat;
Bizler, sizler gibi sadık okuyucular sayesinde buralara geldik. İnşallah daha da ilerilere gideceğiz.
1-Hem hayır, hem evet! Hayır çünkü Escort benim bahsettiğim o markalı bilgisayarlardan değil. Eğer bilgisayarın IBM, Compaq, HP gibi markalı bir bilgisayar olsaydı, örneğin 486'dan Pentium'a upgrade etmek için bilgisayarını o markanın teknik servisine götürüp, o markanın orjinal parçaları ile değiştirmen gerekirdi. Oysa diğer gruba giren bilgisayarları upgrade etmek için herhangi bir bilgisayarcıya gitmeniz yeterli olacaktır. Neden evet dersen; Escort veya onun gibi markalı bir bilgisayar alırsan ve bilgisayarın garanti süresi içinde o markanın yetkili servisleri haricinde herhangi bir müdahale görürse garanti kapsamı dışında kalacağından, yine firmaya muhtaç kalacaksın. Fakat burada ödeyeceğin ücretler tabii ki ilk gruptaki kadar yüksek olmayacak.
2- Şu anda Pentium 133 veya 150 almak hiç de akıllıca olmaz. Eğer böyle bir upgrade düşünüyorsanız en az Pentium 200 veya MMX 166 (biz aldık birer tane, süppeeeeer!!!) almalısınız. Pentium 200 (mainboard dahil) 250$, MMX 166'da 300$ civarına malolur. 2 Mb S3 Virge ekran kartı ise yaklaşık olarak 50$ civarlarında olur.
3- Bağlayabilirsin, neden bozsun, 120-130$ (kombine soruya kombine cevap :o))!!!
4- Ona bakarsan 1947 model Chevrole'nın kapı kolu da 50 milyon! Şaka bir yana üretim maliyetleri yüksek olduğundan direk olarak fiyata yansıyor, şöyle ki; Bir parçadan -ki bu herhangi bir şey olabilir- 1.000 adet üretmekle 1.000.000 adet üretmek arasında inanılmaz bir maliyet farkı vardır. Çünkü 1 tane üretmekle milyonlarca üretmek arasında, araştırma geliştirme giderleri açısından hiç bir fark yoktur (bir ekipmanın üretimideki en büyük masraf araştırma geliştirmedir). Bu gün 200$'ın altında fiyatlarla alabildiğimiz o güzelim Pentium 200 CPU şu anda satılanın onda biri kadar satılsaydı, fiyatı sanırım iki, üç, belki de beş katı kadar olurdu.
5- Bkz. Soru 4 (ansiklopedi hesabı!!!).
6- • İşlemcinin üstünde yazar, • Bilgisayarının açılışında yazar, • Test programları ile ölçebilirsin.
7- Şu anda optimum konfigürasyon, Pentium MMX - 166, 32 Mb ram, 4 Mb S3 Virge 3D ekran kartı, 3.2 Gb HDD (bulursanız Quantum alın), 16X CDRom (Goldstar veya Toshiba), 16 Bit ses kartı (Avance Logic rulaz!), bulabilirseniz TX chipset mainboard. Fiyatı derseniz 1250$ gibi (KDV'yi unutmayın!).

Bir tane Engin Ablam benim;
Nasılsın, iyi misin? Bu sana ilk mektubum ve gerisi de gelecek inşallah. Müsadenle benim de bir iki sorum var:
1- Pentium 200 MMX yaptıracağım. Board da değişecek. Hangisi iyidir bi soyleyiver de alayım.
2- 4X Hitachi CDRom'um var. Sistemim 8 Mb iken kendisinden beklenmiyecek bir hızda çalışıyordu. 16 Mb ram'a çıkınca DOS da çok yavaşladı. Windows'95 de yine eskisi gibi. Acaba bozuldu mu, yoksa bozuktu da düzeldi mi?
3- Format atmayı düşünüyorum ama korkuyorum. Sence atayım mı?
4- Diablo müthiş (Warcraft 2 de).
Ablam benim, sorular bu kadar. Dertlerime deva oluver de ellerinden öpeyim.
Başarılar...
Onur "the drum player of ROCKOON" ÖZTÜRK

Tatlı bebeğim Onur;
1- Yeni bir board alacaksan öncelikle şunlara dikkat etmelisin:
• Kesinlikle MMX desteklemelidir (MMX dedim de, süper bir olaymış yahu. ehehe),
• Kesinlikle 512 Kb Pipeline Cache olmalıdır (süper performans),
• DIMM soketi olmalıdır (DIMM ramlar, EDO ramlardan yaklaşık %25-30 daha hızlı ve oldukça yaygınlaşmaya başladı),
• 233 Mhz saat hızını desteklemelidir (MMX-233 CPU'lar için gerekli),
• TX Chipset'i tercih etmelisiniz.
2- Şimdi beni de bir merak sardı, nasıl oluyor da oluyor diye. Düşündüm veeeeee... Vallahi bulamadım!!! Göz yanılsaması mı acaba!?!?
3- Bence at. Mesela, bilgisayarımın yavaşlığından şikayetçiydim ve 3.2 Gb harddiskimde 200 Mb boş yer kalmıştı, Windows dizininin 575 Mb olduğunu dehşetle gördüm ve kararımı verdim çektim formatı ve kurtuldum. Ne kadar gereksiz dosyanın harddiskimde anlamsızca yer kapladığını da görmüş oldum böylece. Sana da tavsiye ederim.
4- Diablo'dan anlamam ama Warcraft gerçekten zamanının en iyi oyunuydu.

Saygıdeğer Engin Abla;
Sana bu mektubu yazdıktan sonra yapacağım tek şey, yatıp kalkıp bu mektubu yayınlaman için dua etmek olacak. Sorularım:
1- Bende 8 Mb ram, Pentium 75, 16 bit ses kartı, 12x CDRom'u olan bir bilgisayar var. Bunun piyasa değeri ne kadar?
2- Pentium 100 yaptırsam ne kadara patlar?
3- Mac'ın gitmesine üzüldün mü? Ben çok üzüldüm (ühü!).
4- Bilgisayarla ilgili bu kadar çok şeyi nereden öğrendin?
5- Amiga öldü ama arkadaşımı buna inandıramıyorum. Onun inanması için Amiga'nın öldüğüne en iyi kanıt nedir?
6- Dergi her ay daha da güzelleşiyor. Böyle bir derginin satış rekorları kırması gerekmez mi?
7- Serkan bence o kadar salak değil. Fazla abartıyorsunuz.
Efe SEVİNÇ

Sevgili Efe;
Gösterdiğin yakın alaka ve duyarlılık için çok teşekkür ediyor ve -yer darlığından- hemen sorularına geçiyorum:
1- Vallahi ne yalan söyliyeyim çok para etmez, max. 600$ civarı.
2- Pentium 100 yaptırmak çok saçma olur. Pentium

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

150, 150$; Pentium 200 ise 200$ civarına malolur.
3- Tabii ki. Ben hümanist bir insanım, herhangi bir ölüme bile üzülürüm (ehe)!!!
4- Tecrübe diyelim. 9 - 10 sene bir işin içinde olunca, biraz da merak olunca insan ister istemez öğreniyor.
5- Kanıt: Bkz. Serhat Tapkı'nın mektubu, cevap 4.
6- Kesinlikle gerekir ama neden kıramadığını biz de anlayabilmiş değiliz!
7- Bence sana öyle geliyor. Serkanın salaklığı sözlerle anlatılabilecek gibi değil. Kesinlikle yaşamalısın ama tavsiye etmem (ehuehuh!).

Sevgili Engin Abla;
Bu sana ilk mektubum. Yayınlarsan sevinçten uçarım.
1- Tam dergiye abone olacakken dergiye abonelik kaldırıldı diye bir yazı ile karşılaştım. Bu ne adalettir yahu!?
2- Intel Pentium üretimini durduracakmış. Bizim elimizdekiler n'olacak?
3- Bir fax-modem almayı düşünüyorum. Bir tavsiye lütfen (hatta iki-üç tavsiye!).
4- Bu aralar hangi oyunları oynuyorsun?
5- Mac gitti. Sakın sen de gideyim deme!
6- Bazı CDler de birden fazla oyun var. Bunların diğerlerinden farkı ne?
7- Bu DVD neyin nesi?
Şimdiden teşekkürler...
Ali "uçtum" GÖRENER

Küçük şövalyem Ali;
1- Aslına bakarsan sebebi çok basit. Daha önce abonelerimize dergiler posta ile gönderiliyordu. Abonelerden dergilerinin ellerine ulaşmadığı veya çok geç ulaştığı konusunda şikayetler sıkça gelmeye başlayınca bir çözüm aramaya koyulduk ve bulduk: kargo! Ama son gelen zamlarla birlikte Kargo ücreti bir dergi için ortalama 300 - 350 bin lira olunca, 400.000 lira olan bir dergiye 350.000 lira kargo parası verip de (bu nasıl adalet peki!?!) abone yapmanın saçma olduğuna karar verdik. Tabii ki geri dönüp de tekrar yollanan (ve bir 350.000 lira daha verilen) dergilerin de, abonelerin yaklaşık %25'ini oluşturduğunu da gözardı etmemek lazım.
2- Intel Pentium üretimini şu anda durdurdu bile! Şu anda yalnızca Pentium MMX ve Pentium II (MMX Pro.) işlemcileri üretiyor. Elimdeki diyorsun, elindekini ölene kadar kullanacaksın!
3- Paran varsa US Robotics. Yoksa para biriktir, kazan hatta çal, yine US Robotics. Internal WinModem diye bir modeli var. Tek dezavantajı Voice olmaması ama zaten bu güne kadar kullanan bir kişiyi de görmüş değilim. Fiyatı da çok uygun (130$ civarı).
4- Bu aralar iş güç derken oyun yüzüne hasret kaldım valla. Ama kaçamak yaptığım zamanlarda Speed Demons diye bir araba yarışına taktım. Mini mini arabalar var. Micro Machines gibi. Aslında Micro Machines'i pek tutmamıştım ama bu süper bir olay (tıpkı MMX gibi eheheh!).
5- Yok valla bir yere gitmeye niyetim. Yolcular vardır yatağı beğenmezler, yemeği beğenmezler, zora gelemezler, kaçar giderler. Hancı vardır hamaldır, hancı vardır eşektir, bütün yükü omuzlarında taşır diğer hancılarla. Gitmek istese de han onu bırakmaz!
6- CD oyunlarında CD'nin büyük bir kısmını oyunların demoları ve CD müzik trackları kaplar. Oyunların bu demolardan ve müzik tracklarından arındırılmış (nasıl yahu, rafineri mi burası eheh!) hallerine CD RIP denir. İşte senin gördüğün çok oyunlu CD'ler, bu CD RIPlerden oluşan paketlerdir.
7- DVD teknolojinin son harikası (klasik yazar taktiği, diyecek bir laf bulamayınca "teknolojinin son harikası!!!"). Şimdi basit olarak DVD'yi tekrar tekrar yazılabilen, kapasitesi CD'nin minimum 7 katı (minimum diyorum çünkü bu tek yüzey için geçerli ve kapasite 17 Gb'a kadar çıkıyor) olan bir CD olarak düşünün. Basit değil komplike olarak düşünecekseniz yine aynı şeyi düşünün çünkü nasıl düşünürseniz düşünün, daha farklı bir şey değil (kafam karıştı vallahi)!
Ayrılık vakti geldi sanırım. Yine geleceğim kimse merak etmesin. Ben tatile gideceeeeeeeeeeeeeeeeeeeeem!!!
Tez vakitte okuna: Roll. Underground hava diye tutturanlar mutlaka okusun. Süper bir dergi. GameShow'a da benziyor (tarz olarak ama konu müzik).
Tez vakitte gidile: Mojo. Beyoğlunun yeni mekanlarından. Her gece canlı müzik. Blue Blues Band, Acil Servis. Daha ne olsun. Büyükparmakkapı sok. Hayal Kahvesi'nin karşısı.
İster inan,
*Karadeniz Pide Salonu 4 - **Başka şubemiz yoktur** (nassı yani!?!),
***Canta, küpek ve foşetle** girilmez (Beşiktaş'da bir laz bakkalın kapısında!),
*Çocuk mütehassısı **Abuzer Delibalta** / Sıraselviler (anaaaaaa... o ne be!! - Abuzer abi saygılar),
*Avukat **Güven Kurtul** (gel de böyle avukata güvenme!),
*Günün menüsü: **Fındık** lahmacun, **fıstıklı** beyti, **cevizli** baklava / Eskişehir'de kebap salonu (menü yiyen iflah olmaz valla!)
İstemezsen isteme (yok yahu böyle değildi :o)).
☒ENGİN "Bodrum'a gidemez oldum, yıldızlar şahidim" ABLA

Herşey eski günlerdeki gibi... Morimoto Dai ve Denthanal ile tekrar beraberdik. Aradan geçen yıllar sadece eski dostumuz Paladin Morimoto'yu etkilemişti. Kendi deyimiyle henüz daha "dede" olmamıştı ama yılların yorgunluğu gözlerinden okunuyordu. Onu görmediğimiz yıllarda daha da güçlenmişti. O kadar çok güçlü bir aurası vardıki neredeyse onu gözlerim kapalı bile görebiliyordum. Kılıcı ise ayrı bir ışık saçıyordu. O kılıcı da yıllar önce boyutlar arası bir yolculuk yapıp Sigil'e (Planescape) gittiğimizde tamamladığımız bir görev sonucunda almıştık. Yaptığımız işten dolayı karşımıza çıkan "Solar"'ın bana istersem alignment'ımı otomatik olarak hiçbir penaltı olmadan değiştirebileceğini söylemesi aramızda hala bir espri konusuydu.

Elven Knight arkadaşımızdan da haber gelmişti. O da bizimle "Lost Valley"'de buluşucaktı. Belki yanında eskilerden birkaç kişi daha olurdu. Kimbilir...

Yaz tatili nasıl geçiyor arkadaşlar? Umarım FRP veya Magic olmasada mutlusunuzdur. Bende Bodrum dan yeni döndüm. Bu yazıyı verdikten sonra da geri dönüyorum. Geçirdiğim ufak bir kaza sonucu tatili yarıda kesmek zorunda kalmıştım da.

Bu ay size büyük bir sürpriz yapmak istemiştim. Ağustos ayında Gen Con FRP fuarına gidip oradan sıcak haberler getirmak istiyordum size. Tabi herzaman son anda ortaya çıkan sorunlar yüzünden bu gerçekleşemedi. ne kadar kızdığımı siz tahmin edin.

Şimdiki haberimde TSR ile ilgili. Wizards Of The Coast'un TSR'yi almasi yeni tamamlanmış. TSR'de hala belini doğrultup 1997 basım programını rayına oturtamamış. Yaz ortası çıkması gereken kitapların çıkışı sene sonuna kadar kaymış. İlgilenenlere duyurulur.

Mektuplara geçmeden önce; Ece... Geçmiş olsun canım. Üzülme biz her zaman yanındayız ve yanında olacağız. Hem sizinkilere söyle Ata'dan iyi koca olmaz.

Dear Muhammed,

Daha önce bir mektubumu yayınlamıştın, umarım bunu da yayınlarsın. Eleman azlığı çektiğimizden ve bazı arkadaşlarımızın satıcılığından (onlar kendilerini bilir) one-on-one oynamaya karar verdik. Bu konuda bize biraz bilgi verirmisin.

Forgotten Realms ile başlamayı düşünüyoruz. Player's Handbook, DM Guide, Monstrous Manual var, kaynak kitap ve FR ile ilgili neler almamız gerekiyor?

Bi de şunlar var. Ben şu koskoca AD&D dünyasında minik bir DM'im. Ben bu FR'yi alınca ne yapacağım. Karakterler daha yeni yetme. Onlara uygun adventure nasıl seçicem. Seçsem bile bu adventure ne kadar sürer?

Bülent Kayran, Ankara

NIERDRE: Selam Bülent... İsteğin üzerine mektubunu yayınlıyorum (amma salladım). Sizin şu an başınızı ağrıtan dert her grubun başına en az bir kere gelir. Çoğu zaman grup sayısı azdır ve yeni oyuncular aranır. Ondan sonra grup toplandığı zamanda yazın tatil gibi engeller çıkar. Kışında sınavlar falan derken bir bakarsın bütün sene 3 kere falan toplanmışınız. En azından bu benim başıma geliyor. Sizde en iyisini yapıp one-on-one oynamaya başlamışınız.

One-on-one oynarken sana tavsiyem bir iki buluşma gruptan birkaç kişiyi, birkaç buluşmada da grubun diğer elemenlarına birşey oynatman. Aksi takdirde grup üyeleri arasında korkunç bir level farkı olabilir. Herkes aynı seviyede olucak diye bir kural da yok ama buna mızıkanlar çıkabilir.

FR oynamak için önce campaign setting boxed set'i alman gerekiyor. Ondan sonra ne alman gerektiği biraz zor. FR çok geniş bir dünya ve hakkında korkunç sayıda kitap var. Ama sana bir tavsiyede bulunabilirim. Eğer adventure hazırlamak istemiyorsan hazırlanmış adventure'lardan alabilirsin. Bunlar grubu 2-4 buluşma arası oyalıyacak senaryolar zaten. Veya boxed setler var ki onlardaki senaryolar daha da uzun ve boxed setden sadece oyun çıkmıyor. İçinde DM için kitaplar, yeni yaratıklar ve büyülü eşyalar falan da oluyor. İçlerindeki bilgi yeteri kadar tatmin edici ve yine bu bilgileri kullanıp kendinde oyun hazırlıyabilirsin.

Elminster's Ecologies 1&2'yi alırsan sana mesela (içlerinde oyun yok) oradaki bilgilerle korkunç güzel birşey hazırlıyabilirsin.

Sevgili Muhammed Abim,

Bizim FRP'ye başlamamızda en büyük katkısı olan ve bizi bilgilendirerek çevremizdeki kişileride FRP'ci olmasını sağlayan bir insan olarak sana kocaman bir Teşekkürler. Şunu bilki en büyük büyücü, herkesin ruhu kaybolup taş üstünde taş kalmasa bile her zaman köşeni okuyan bir kişi var...

Bu arada hangi grupları dinlersin?

Ediz Dikmelik, İzmir

NIERDRE: Ediz Ediz sağol Ediz. Uzun zamandır pohpohlanmıyordum iyi geldi. Şaka bir yana yaratıklar için tekrar sağol.

Ne dinlediğime gelince; Metallica, Bush, Therapy, Nirvana, Radiohead, Smashing Pumpkins ve Cyndi Lauper (nası oluyo diye sorma, oluyo işte).

Sevgili Nierdre,

Ben 18 yaşındayım ve ne kadar başımda ÖYS derdi olsada masaüstü FRP'sine dalmak istiyorum. Hatta belki bir işe yarar diye "Forgotten Realms Campaign Setting"'ini aldım. Çok hoş, yalnız tablolar yok. Niye ya? Neyse, bu kısa ve öz bir mektup olsun, iyi olan kazansın.

1- Menzo'da Temple Of Dumathoin level 2'de dağ resimli kapıyı ve grubu ters çeviren yerleri geçemiyorum. Acaba mumlarla birşey yapmam mı gerekiyor?

2- Büyülü silahların hem min. hem de max. zararları artarmı? Yani bir Mace +2, 4-9luk zarar mı verir?

3- Mystra "Time Of Troubles"'da ölmüş fakat yeniden dirilmiş. Yani Mystra o kadar da ölümsüz değil.

4- FRP'de bir Dragon veya bir Beholder falan yönetilebilirmi? Ayrıca canavarların özellikleri Strength, Wisdom falan değişirmi? Yani tüm Beholderlar aynımıdır? Öyleyse Manxam nedir?

5- Canavar öldürmeden exp. alınmazmı? Exp. tüm partiye hep eşit mi dağıtılır?

6- Beni de bir FRP seansına davet et. Nerde olursa gelirim. Lütfen lütfen...

7- Masaüstü FRP'si oynamadan favori sınıfımı nasıl seçcem?

8- Haste'in insanı 1 yıl yaşlandırdığı doğrumu? Azure Bonds'da öyle diyor.

9- Daggerfall'da hırsızlıkla suçlanıyorum ve çaldığımı sandıkları şeyi geri götürmem gerekiyor? Seninde başına geldiyse yardım edermisin?

Gökçe "The Wind Mage", İstanbul

NIERDRE: Şu an ÖYS'yi çoktan arkanda bırakmış olarak bütün sene çalışmış olmanın verdiği yorgunluğu üzerinden atıyorsun. Sınavı kazanmış olmanın verdiği sevinç ve heyecan... derken araya giriyorum. Nasılsın Gökçe?

İyi güzel FR campaign setting'i almışsın ama bu bahsettiğin tablolar ne tablosu anlamadım.

Şimdi senin bu kısa ve öz mektubundaki sorular benim iştahımı kabarttı. Hem Mystra'ya da taş atmışsın galiba aşağıda. Hmm...

1- Bu sorununu 28. sayıda çözmüşsündür umarım. (orayı hatırlasam cevap vericem ama çaktırma)

2- Aynen öyle Gökçe. Silahın artısı herzaman Thaco ve Damage zarlarına eklenir. Daha doğrusu Thacodan çıkarılır, Damage zarına eklenir.

Sadece bazı istisnayi durumlar vardırki, o zaman silahın artıları hiçbirşeye eklenmez. Dur bi örnek vereyim. (çok severimde)

Elinde bir Long Sword +3 var diyelim. Bu silah büyük boydaki yaratıklara karşı 1d12+3'lük zarar verir. Diyelimki elimizde birtane daha Long Sword +3 var ama onun artıları verilen zarara eklenmiyor yani sadece 1d12 vuruyor. Bi de karşımızda bir Iron Golem olduğunu düşünelim. Iron Golemlere sadece +3 ve üstü silahlarla vurulabilir. Bu durumda ona iki silahta vurabilir. İkinci silah da +3'lük silah. Bonuslarının hiçbir zara eklenmemesi onu +3'lük silah kategorisinden çıkarmıyor.

3- Şimdi olmadı bak bu dediğin. Madem ortaya birşey atıyorsun o konuda tam bilgin olsun. "Time Of Troubles"'da tanrılar büyük tanrı AO tarafından neredeyse bütün güçleri alınarak ÖLÜMLÜ halde dünyaya gönderilmişlerdi. O zaman yeryüzüne inen tüm tanrılar sen ben kadar ölümlüydü yani. Kısaca onları silah veya büyülerle öldürmek çok çok çok daha kolaydı. O dönemde Mytra ile beraber Bhaal, Myrkul ve Bane de ölmüştü. Yani bu böyle biline.

4- FRP'de şu ana kadar sadece Dragon oynatmak için bir boxed set çıkmıştı. Adı "Council Of Wyrms". O sette bütün oyuncular birer dragon oynatabiliyor. Ama grupta başka hiçbir ırktan karakter olamıyor. Tabi bu DM'a bağlı. Bide oyuncuların güç delisi dragonlar olup etrafta terör estirmeye başlarsa sen de oturup kına yakabilirsin. Boxed setin içinden çıkıyor.

Beholderların oyuncu olabilmeleri için ise hiçbir şey çıkmadı. Bence Dragon ve Beholder olmak zaten oyunculara bir seçenek olarak sunulmamalı. Oyunun dengesi tatmiyle onlara doğru bozulur.

Özelliklere gelince. Yine şu üste bahsettiğim boxed sette bütün değişik renkteki dragonlar için ayrı ayrı özellikler tablosu hazırlanmış. Beholderlar için şu an böyle birşey de yok ama sana tavsiyem "The Complete Humanoids Handbook"'a bakman. Orada Orc, Kobold, Ogre ve daha bisürü humanoid ırkın min ve max özellikleri ve seçebilecekleri sınıflar yazılmış.

Ha, Manxam'a gelince. Manxam Zhentil Keep de "The Black Network" yani Zhentarim ile çalışan çook güçlü bir beholder.

5- Canavar öldürmeden de exp alınır. Bunlara "Role Playing Exp." veya "Story Award" denir. "Role Playing Exp."'ını oyuncular karakterlerini oynatarak alırlar. Bu bariz Role Playdir. "Story Award" ise macerayı bitirme exp.'idir. Bi de parlak fikirleri olan veya grubu mutlak bir ölümden kurtaran fikirleri olanlar exp. alırlar. Bundan başka Mageler ve Clericler yaptıkları büyülerden, Warriorlar öldürdükleri yaratıklardan, Thieflerde öldürdükleri yaratıklardan ve çaldıkları paradan exp alırlar.

Normalde gruba eşit olarak bölünen exp. oyunu bitirme exp.'idir. Ondan başka hepberaber döğüştükleri tiplerinde explarını ortaklaşa olarak alırlar.

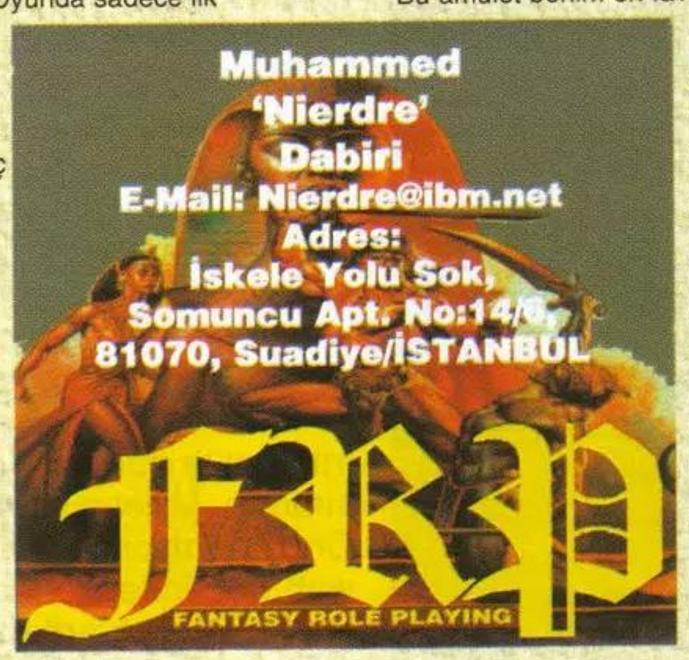
6- Bu aralar yaz tatili olduğu için az sıklıkta oynayabiliyoruz. Gerçi sonbaharda da okul yüzünden az buluşucaz ama o zamanki oyunlara gelmen daha mantıklı. Eğer dergideki buluşmaya gelirsen sana oyun gününü söylerim.

7- Masaüstüne başlamadan favori sınıfını seçmen kolay. Sadece gözlerini kapa ve kendini ejderhaların yaşadığı, büyücülerin az ama güçlü olduğu, savaşçıları rahiplerle birleşip tanrıları için seferlere çıktığı ve hatta tanrıların bile yeryüzüne indiği bir dünyada yaşadığını düşün. Aklına ilk gelen, elinde kılıcı ile iyilik veya kötülüklere karşı savaşan senmi yoksa sihirin gücünü keşfedip bunu istediği gibi yoğuran biri mi? Veya tanrısı için herşeyi yapabilecek ve korkunç sayıda büyüye ulaşma gücü olan bir rahip mi?

8- Daggerfall olayı hakkında pek bir yorumda bulunamıycam çünkü oyunu topu topu sadece 4 saat oynadım.

Değerli Mage Nierdre,
Benim adım Umut Kayabay. Senden altı yaş kadar küçük bir zat-ı muhterem karındaşınım. (Eğer duymadıysan eski türkçede kardeş demekmiş).
Ben FRP ile gafayı bozmuş bulunuyorum. Şimdi, ben tutupda garip bir bard oldum, ama bu herif çok kelek. Wizard, Fighter, Thief, Cleric karışımı, biraz da karizma soslu, hafif kızarmış (şarap sosuyla) bişey. Allah aşkına ne yapar bu bardlar?
1- Ne o öyle Bart Simpson gibi?
2- Nierdre lafının "Veil Of Darkness"'la bir ilgisi varmı?
3- İstanbul Efsanelerini oynadınmı? Çok güzel ve acaip esprili birsey.
4- Ben de Mage olmaya çalışıyorum ama Daggerfall'da 1. dungeon'u bir bardla 8 dakikadabitirmeme rağmen bir Mage'le oynadığımda bunun ilk dakikası içerisinde o kelek karga çokıyor. (Mortingen)
5- Neden bir "Shock" cast ettiğim zaman, bir kere atınca tekrar cast etmem gerekiyor (Daggerfall)? Ve 2. "Shock"'ımı cast ettiğimde aid yapıcak manam kalıyo!
6- Menzoberranzan'da Drowları öcü gibi yapmışlar. Ha bu arada ben bir Wood Elf'im, senin ırkın ne?
7- Senin gruplarına katılabilirmiyim (14 yaşındayım)? Daha bir ton sorum var (acemiyim), sizin eve gelsem olurmu?
8- Good Bye dear Mage!
Umut "ElvenMan" Kayabay

NIERDRE: Lütfen, çok istina-yi müteşeffür ederim kardeşim Umut. Ben eski türkçe dersleri almıştım zamanında (yine çok feci salladım). Şimdi sen tutup bard olmuşun. Bu "bard"lar çok Divan-ı tehammüni karakterlerdir. Herşeyden birşey yaparlar ama cleric değillerdir, bu yanlışını mensivelettirmek isterim. Hem ben Cafe Vien sosunu tercih ederim.
1- Güzel bir soru. Şimdi Bart Simpson gerçekten bir bard'mı. Peki o zaman Maggie ne olabilir. Homer'ın insan şeklinde bir Otyugh olduğunu biliyoruz ama herneyse bir asıl konumuza menteni bir dönüş yapalım.
2- Nierdre lafının Veil of Darkness'la ilgis yok. Orada nerede geçiyor?
3- İstanbul Efsanelerini Efe'den alıp acıcık oynayabilmiştim. Oyunda sadece ilk bölümdeki anahtarı bulup dışarı çıktım o kadar. Bu aralar o kadar yoğunumki değil oyun oynamak , e-maillara bile cevap veremiyorum. Konu yine nereden nereye geldi ama boşver.
4- Daggerfall Wizard karakterler için zor bir oyun. Özelliklede düşük leveldaysan. Sen bi de fighter falan ol bak bakalım kaç dakikada bitiriyorsun ilk zindanı.
5- Şimdi sorunu anlamadım. "Shock"'ı bir kere cast edince neden bir daha cast etmen gerekiyor, buna bir açıklık getirelim. Ve 2. "Shock"'ı yapıncada sadece "Aid" yapıcak mananın kalması ise mana puanın az olduğu için olmalı. Yine olmadı... Sen şimdi 3. "Shock"'u yapıcak manan olmadığı içinmi üzülüyorsun. Merak etme level atlayınca manan artar.
6- Menzoberranzan da Drowları gerçekten kötü yapmışlar. Hele bir kılıç darbesi ile hepsinin ölmesine ne demeli? Diğer yaratıklarda oldukça komikti ama oyun tipik bir FRP. Yani ben oynarken zevk almıştım.
Bende High Elf'im. Halani aşkına Wood Elflerle High Elflerin arası çok iyidir ama yinede bazen birbirimizi hiç anlıyamıyoruz.



7- Maalesef sana bu konuda yardımcı olamıycam. Ben en son geçen sene kendime sıfırdan bir grup kurdum. Diğer gruplarımda averaj 5-6 kişilik. Sana en iyisi dergideki buluşmalarda grup bulmak.
8- Till Daggers Part, Tel'Quessir...
Şimdi bu kadar konuştuk, iyi ettik de sayfanın da sonlarına geldik. İçinde büyü ve büyülü eşya olmayan bir FRP sayfası tam olurmu? Olmaz tabi...

2. Seviye Büyüler

Power Word: Sleep (Conjuration/Summoning)
Range: 60 yard; Component: V; Duration: 5 round/level; Casting Time: 1; Area Of Effect: Özel; Saving Throw: Yok
Power word: Sleep sayesinde büyücü tek bir kelime ile (diğer Power Word büyülerinde olduğu gibi) 30 feetlik bir alandaki 2d4 Hit Dice'lık (veya 2d4 level) kişi ve yaratıkları derin bir uykuya sokar. Yalnız atılan 2d4 de sonuç 8 de gelse en fazla 4 Hit Dice'ye kadar olan kimseler bu büyüden etkilenebilir.
Eğer bu büyüyü yiyen grupta her leveldan tipler varsa önce en az HD'si olanlar uykuya yatar. Onları bu tatlı uykularından uyandırmak 1 round sürer.
Power Word: Stun veya Power Word: Kill yapabilecek level'a gelene kadar bu minor Power Word büyüsünü ezberleyin. Biraz da olsa kesicektir sizi.

Flash (Evocation)
Range: 10 yard+ 1 yard/level
Component: V,S,M; Duration: O an; Casting Time: 3; Area Of Effect: 20 yard çapındaki alan; Saving Throw: 1/2
Flash büyüsü ile Wizard 10 yard+ 1 yard/level (yani 12. seviye bir Mage için 22 yard) kadar uzaktaki bir alanı hedefleyip, o hedefin etrafındaki 20 yard çapındaki alanda çok parlak bir ışık oluşturabilir. Bu ışık, yani *Flash* o kadar parlakki, alan içinde kalan herkes geçici körlüğe maruz kalıp büyünün süresi boyunca Thaco'suna -5 penaltı almaya başlıyor. Thiefler'de bu süre boyunca tüm özelliklerinde -%25 penaltı alıyor. *Flash'ın* süresi 2d10 round. Saving Throw'u tutturamıyanlar 2d10 round etkilenirken tutturanlar da hiç etkilenmiyorlar değil. Onlarda duration'ın yarısı kadar etikleniyorlar. İki durumdada siz kardasınız yani.

Amulet Of Magic Resistance
Bu amulet benim en favori büyülü eşyalarımdan biri.
Amulet Of Magic Resistance onu giyene %5 ile %30 arası bir Magic Resistance sağlıyor. Bu oran DM tarafından 1d6*5 atarak belli oluyor. Ama ben bu zar olayına katılmıyorum. Yani %30 Magic Resistance veren bir Amulet %5 verenden çok çok daha az bulunur.
Bu amuletlerin sadece %50'si bütün büyülere karşı koruma sağlıyor. Geri kalan %50'si ise sadece 1 ve 6. seviye büyülere karşı koruma sağlıyor.
Eğer atılan bir büyüye karşı magic resistance atılırken zar %95-%100 arası bir sayı gelirse amulet'in gücü bozuluyor. Yani bütün özelliklerini kaybediyor.
Ulu Mystra... Yine sayfanın sonuna geldik.
Gürol Gürbüz... Yaz tatili diye mektup yazmayı niye bıraktın bakayım olm?
Arev Karabetyan... Mektuplarının hepsini okuyorum hiç merak etme. Buluşmaya gel tanışalım.
Buluşma demişken. Eylül ayının 2. Cumartesi'si tekrar Kamerde ki buluşmalara başlıyoruz. Hepinizi bekliyorum.
"Eğer sen sen olsaydın... Gerisini zaten biliyorsun"!?!

☒ Muhammet 'Nierdre' Dabiri

Çelik
BİLGİSAYAR
Geç oldu ama sonunda aradığım bilgisayarcıyı buldum
PC GOLD
BAKIRKÖY
BAYİİ
Filmin En Heyecanlı Sahneleri
ÇELİK BİLGİSAYAR
ADI GİBİ SAĞLAM
ÇELİK BİLGİSAYARDAN işte HİZMET işte KALİTE
PC Upgrade'inde KALİTE ve UCUZ fiyatlar
PC GOLD Bilgisayar alan herkese süpriz hediyeler ve ücretsiz eğitim
Bilgisayar tamir ve bakımında TAM garanti
Elinizdeki ESKİ Cd-Oyunlarını da değerlendiriyoruz
Disket oyunlarında yıllardır tartışmasız BİR NUMARA
ÇELİK BİLGİSAYAR
Beş Yıldızlı Bilgisayarcınız
ZUHURATBABA MAH. AKATLAR SOK. NO:28
TEL:02125727701 BAKIRKÖY / İSTANBUL

ar@rım

Amerika haritasını karşınıza aldığınızda Ege bölgesinin olduğu yerde California eyaletini görürsünüz, İzmir'in olduğu yerde ise San Francisco'yu. Oranın tam ortasında ise beni görmelisiniz çünkü şu anda size oradan, millerce uzaktan, AR@RIM köşesini devralmanın huzuru içinde yazıyorum. Ukalalık sınırlarını kesinlikle aşmamaya özen göstereceğim bu da ufak bir dipnot.

Şimdi efendim, bu köşe (benim yokluğumdan dolayı) binbir işi bir arada götürmeye çalışan vefakar arkadaşlarım sayesinde devam etti. Onlara buradan özellikle teşekkür etmek istiyorum. Ama söz sırası bende çünkü yaklaşık 5 aydır buradayım ve artık evim var (kira tabii), arabam yok, bilgisayarım olacak, işim var (gibi) yani oturdu sayılır, dergileri, gazeteleri, TV'leri izliyorum ve burası hakkında az da olsa bir bilgi sahibiyim artık. Bütün bunları sizlerle paylaşmak ise gönül borcum.

Bilmem giderken söylemiş miydim, söylemediysem şimdi söyliyeyim "Dönüşüm Muhteşem Olacak...". Bu mantıkla sizlere neler sunacağımı hemen bildireyim.

Konumum itibari ile Silicon Valley denen yerdeyim. Sizlere Türkiye de hiç bir yerde bulamayacağınız en taze (fresh olayı), en detaylı ve en ilginç bilgileri Silicon Valley muhabiriniz olarak aktaracağım. Gazeteleri ve TV ları takip ederek sizlere bilgiler yağdıracağım

Bu ay köşeyi Silicon Valley'e ayırdım. Nedir ne değildir ve bu değirmenin suyu nereden gelmektedir ???

Silicon Valley diye aslında bir yer yok. (Bu kısım biraz muamma). San Francisco'dan başlayıp, San Jose'ye kadar ilerleyen sahil şeridine Silicon Valley adını veriyorlar. Bu iki şehir arasında ise

"Menlo Park, Mountain View, Palo Alto, Redwood City, San Mateo, Santa Clara, Sunnyvale" adlı şehirler var. Bilgisayar, oyun, Internet ile ilgili en baba firmaların %99'u bu şehirlere dağılmış durumda. Mesafeyi gözünüzde canlandırmak icin söyliyeyim, San Francisco İstanbul ise, San Jose Tekirdağ gibi. İstanbul'u bilmeyenler içinde söyliyeyim, yaklaşık 100 km'lik bir mesafe.

Hangi firmalar var burada? San Francisco'nun içinde: Ziff Davis (**http://www.ziffdavis.com**, **http://www.zdnet.com**), C/Net (**http://www.cnet.com**). Güneyinde: Hotwired (**http://www.hotwired.com**), Lucasarts (**http://www.lucasarts.com**), Maxis (**http://www.maxis.com**). San Jose'de: Adobe Systems (**http://www.adobe.com**), Santa Clara'da: Apple, Sun Microsystems vb. Sayılacak gibi değil arkadaşlar. İsterseniz "**http://www.silvalonline.com/map.html**" adresindeki interaktif harita ile firmalara bir göz atabilirsiniz.

Buraya geldiğimin ilk aylarında bütün her yeri gezmeye çalıştım ve yaptım da. Adobe'nin gökdelenini gördüm hatta içine girip gezdim bile. Oracle'in devasa binasını gördüm, Sun'ın tek katlı ama büyük bir alana yayılmış kompleksini gezdim. Apple'a baktım uzaktan, 3Do firmasının içine girip insanlarla bile muhabbet ettim. Şu andan itibaren firmaların adreslerine göz atmaya başlarsınız göreceksiniz ki bir şekilde Silicon Valley içinde bir yerdeler. Mesela Netscape'i nereden yüklüyorsunuz. Mountain View'deki serverdan. Yaaa... Bütün bu sebeplerden dolayı da herkes burada bilgisayar ile içiçe yaşıyor. Gazeteler, haberler bilgisayarla ilgili...Güzel ve hoş Internet programları, oyun programları var TV'de. Mesela bir örnek vereyim. 6 Ağustos'da Boston'da ki Apple konferansında Steve Jobs (Apple'in genel müdürü diyebiliriz, kurucularından da aynı zamanda) Microsoft ile işbirligi yapacaklarını açıklayınca ortalık darma duman oldu (Detayli bilgi için bkz. **http://headlines.yahoo.com/Current_Events/Apple_Computer**). Haber 3 gün Tv'lerde ve gazetelerde yayınlandı.

İlk gün "San Jose Mercury News" olaya 6 sayfa ayırdı (**http://www.sjmercury.com/**). Sanırsınız ki öldük bittik. Aslında bence öldük bittik de neyse sonra konuşuruz. Mesela bir Pazar gazetesi ekinde Yahoo ile ilgili 5 sayfa magazin haberi vardı. Efendim, 3 genç çocuk kurmuş Berkeley Üniversitesi'nden falan...Ofislerini gosteriyor... Her yerde oyuncaklar var, ofis içinde bisiklete biniyorlar, golf oynuyorlar ve dolar milyonerleri (günde 38 milyon kişi gelirse bir siteye bende olurum dolar milyoneri). Excite da öyle. Stanford Üniversitesi'nden 5 genç kurmuş. Bütün bu teknoloji arkasında ise anladığınız gibi üniversiteler var. Mesela bunun en güzel örneği Berkeley (Oakland kısmında). Ne çıkıyorsa işte bu üniversiteden çıkıyor. Unix, Sun, Java... Daha ne diim. Stanford Üniversitesi de inanılmaz bir üniversite. Clinton'ın kızı okuyor orada. Söylenene gore birisine aşıkmış, onun hasretine gelmiş oraya. Yatay geçiş yapmış yani, yatarak da geçecekmis. Amanın ne dedim ben...?!?!?! Excite'in tipleri de buradan mezun işte. Millet baba gibi takılıyor labaratuarlarda (biz daha ismini yazamıyoz), softwareler, programlama dilleri, işletim sistemleri falan üretip ayrılıyorlar üniversiteden ve şirket kuruyorlar. Bok gibin de para kazanıyorlar.

Burada millet kredi kartı ile alışveriş yapıyor. Benim henüz yok ve biraz da zor olacak. Bu alışkanlığın en büyük avantajı Internet'te gorünüyor. Internet üzerinden alışveris artık burada sıradan. Milletin bir korkusu yok. Mesela ben bilgisayarımı Onsale (**http://www.onsale.com/**) adlı bir firmadan aldım. Bu web sitesinde elektronik ile ilgili her türlü mal var. Ve satış tamamen açık arttırma usulü gidiyor. Mesela size kendi olayımı anlatayım. Siteye girdim ve masaüstü bilgisayarlarını incelemeye başladım. En uygun şu konfigurasyonu buldum kendime. Cyrix 6x86-P166+ System, 16 MB RAM ve 2.0 HD. Fiyatı ise 449$. Bence çok ucuz. Napıyorum, açık arttırma tuşuna basıp 449$'ı 499$ yapıyorum. Mesela bugün Cuma ve saat 1'de açık arttırma bitecek. Benim fiyatım ilk üç sırada ise kazanıyorum ve mal evime gonderiliyor. Süper! Bayağı ucuza

http://www.yell.co.uk/yell/yellawards/index.html

Bu sitenin anlatılacak hiç bir yönü yok ama güzel bir özelliği var: Yell, .Net ve Computer Channel tarafindan yılın en iyi web siteleri seçildi. Kategoriler ise:

Okuyucuların Seçimi
- ❒En iyi design
- ❒En iyi ticari sayfa
- ❒En iyi kişisel sayfa
- ❒Yılın sitesi
- ❒En iyi on-line yayın
- ❒En iyi web sitesi dizayn ajansı
- ❒En iyi ticari olmayan sayfa
- ❒En iyi akademik site gibi.

Web olayına ilgi duyanların ilk uğraması gereken nokta bence.

mal alabiliyorsunuz buradan. Ama bir kere katıldınız mı üzerinize de kalabilir mal ona göre. Burada beni etkileyen başka bir olay ise "Kitapçılar". Hangi konu ile ilgili kitap ararsanız bulabilirsiniz. Java, C++, Oyun programlama... Ne biliyim. İnanılmaz. Mesela Netscape en son olarak JavaScript 1.2 ve HTML 3.2 kitapları çıkarttı. İkisini alana bir t-shirt veriyordu. Ben de gittim iki kitabı da aldım ve ertesi gün geri götürdüm. T-shirt bende kaldı tabii Buranın bir avantajı da bu. Biz Türkler için tabii. "Ben malınızı aldım, kullandım, paketini falan yırttım ve memnun kalmadım." diyorsunuz ve alıyorsunuz paranızı. Eihee !!!

From: avsar@ibm.net
To: timur@gsmnet.com
Subject : Merhaba

Selam bu sana ilk mail ve sorular...
1-Java nedir? 2-Intranet nedir? 3-Kendi web sitem nasıl hazırlayacam?
Saygılar
Avşar Eymirlioğlu.

Selamlar Avşar Kardeş,
Geç oldu biraz ama işte e-mail'ına cevap.
1- Java, Sun Microsystems tarafından keşfedilen bir programlama dilidir. Henüz çok yeni bir dil. C ve C++'dan türemiş bu dilin en büyük özelliği bütün platformlarda çalışabilmesidir. Yani Mac, Unix, PC farketmez. Java'yı Internet'te kullanmak için ise, programı yazıp Internet'in anlayacağı dile çevirmek gerekir. Bu olaydan da Java Appletler çıkar. Kısaca ve çok basit olarak böyle.
2- Intranet ise Internet'in küçük boyutlusuna verilen addır ve genelde şirket içinde kullanılır. Şirketler arasıda olabilir bu. Aynı şekilde e-mail gönderirsin, newsnet yaparsın falan. Network olayından çok ama çok farklı değildir yani.
3- Kendi web siteni hazırlamak için gerekli basamaklar şunlar.
d- Az çok grafik ve grafik programı bilgisine sahip olmak. Eğer grafik programın yok ise sana tavsiyem Adobe Photoshop olur. Fakat bu program sana biraz pahalıya gelebilir ve ayrıca çok profesyonel bir program ama daha basit ve shareware istersen işte sana Paint Shop Pro 32Bit adres ise **http://www.cnet.com/Resources/Swcentral/PC/Result/TitleDetail/1,160,0-21267,00.html?fd.swc**
e- HTML bilgisine sahip olmak. HTML' i sakın gözünde büyütme. 3 haftalık sıkı bir çalışma ile expert olabilirsin. Bu konu ile ilgili elimdeki adresler ise şöyle... How to publish a web site : Bu adreste çok faydalı bilgiler bulabilirsin:
http://www.cnet.com/Content/Features/Howto/Publish/
Eğer Türkçe bilgi istiyorsan, Web Okulu: Burada gerekli bilgileri, programları bulabilirsin:
http://www.pcworld.com.tr/nop/webokulu/index.htm
f- Yaptığın web sitesini kendi server'ında tutacak bir şirket veya bizim gibi bir dergi bulmak. Bu işi ya para ile yaptırabilirsin ki eğer paran varsa sana tavsiyem bu olur. Para derken ayda yaklaşık 10$ dan bahsediyorum. **http://www.pair.com** sana bu konuda istediğin bilgiyi verir. Ama parasız diyorsan, bu işi bedavaya yapan yerler de var. Fakat bunların sana sağladıkları yer, cgi özellikleri yok denecek kadar az ama başlangıç için süper. İşte bedava yer veren adreslerin bir listesi:
http://www.california.com/~sgeler/freewp.htm

ÖNEMLİ AÇIKLAMA

Geçen ay tanıttığımız Galatasaray'la ilgili Web sitesinden dolayı birçok tepki ve bununla da yetinmeyip tehdit aldık. Bu konuda bir açıklama yapmakta bana kaldı. GS ile ilgili yazılan yazıyı okudum, tehdit ve eleştiri e-mail larını da okudum. Yani konuyu biliyom öylesine sallamıyom. Ben bu gösterdiğiniz enerjiyi ve duyarlılığı takdir ediyorum. Oturmuşsunuz ve tepkinizi e-mail ile bildirmişiniz, çağdas ve ileriye yönelik ümit vaad eden bir hareket. Bütün Fenerbahçe camiasından, o yollarda beraber yürüyenlerden, o yağmurlarda beraber ıslananlardan ve şanlı sarı kanaryadan onlara karşı bir yanlışlık yaptıysak özür dileriz. Bu kısım önemli yaptıysak. OK?! En kısa zamanda Fenerbahçe ile ilgili bir Web Sitesi açıklama ümidi ilen. Zaten bildiğime göre FB' nin web sitesi var ve Superonline tarafından update edilen bu site bence yeni dizaynı ile Süper olmuş: **http://www.fenerbahce.org**. Demem o ki sarayda köylülüğün alemi yok!!! Bu aylık bu kadar. Bana her konuda yazmaya başlayabilirsiniz artık. Dergide yayınlanmasa bile problemlerinize bir şekilde cevap verilecektir. Fakat sizden bir ricam var, yazdığınız e-mail'lerin subject kısmına "ararım" yazmanız, aksi taktirde e-mail'inize cevap verilmeyecektir. Çünkü bu e-mail'leri filtre vasıtası ile bir yerde toplayacağım. Bir de lütfen e-mail'larınız da "TÜRKÇE" karakterler kullanmayın. E-mail adresimi unutmadınız inşallah:
timur@gsmnet.com
Timur Çataklı

BIGBEN BOOKMARK'S

1- **http://members.tripod.com/~DD2099/appz.html**
Benden vermesi, gerisini bilemem...
2- **http://dlux.rulez.org:8080/**
Kafayı yedim sayılır ama bir türlü nasıl MP3 dl edecem bilemedim.
3- **http://www.htmlgoodies.com/**
Ben bile arada gidip bakıyom... eihee
4- **http://www.npoc.com/wfa/yo.htm**
Günde 50 kere oradayım. Pamela ablamızda. Küçüklere kesin zararlı... PG 16
5- **http://www.astound.com/**
Bence hoş, yakında bu teknolojiye de girmek lazım...
6- **http://www.adobe.com**
Tips &tricks olayı
7- **http://www.cnet.com/**
Home'um beee...

http://www.heat.net

Internet üzerinde oyun yani Internet Gaming Service. Artık yavaş yavaş türemeye başladılar ve emin olun ki 10 yıl içerisinde ortada oyun moyun kalmayacak. Herkes Internet üzerinde böyle yerlere bağlanacak, aylık parasını verecek ve oyununu oynayacak, emin olun... Heat.net de bunlardan biri.
Söylediklerine göre en kolay oyun oynanabilen site imiş burası. Paranızı verdikten sonra yapmanız gereken şey, software'lerini download etmek.
Hızlı olabilmesi için kullandıkları teknolojinin adi "Mpath" imiş
(http://www.mpath.com/). Eğer elinizde QuakeTM, Warcraft II(R), DiabloTM, Command & Conquer: Red AlertTM, ve DukeNukem 3DTM gibi oyunlar varsa bu siteye bağlanarak oynayabilirsiniz.

Pentium 75, Netscape veya Mic 3.0, 28.8 bağlantı ise şart. Söyledikleri bir başka şey ise ne kadar çok kişi baglanırsa o kadar hızlanıyormuş oynanabilirlik. Saçma geldi ama ?!?! Bunların dışında sitenin dizäyni çok hoş, tam bir oyun sitesi havasında. Gezin derim, bakın derim... Şimdi gezmezseniz 5 yıl falan içinde eşşek gibin gezeceksiniz.

ANOTHER WORLD

Merhaba dostlar. Yeni bir sayı ve yeni oyunlar ile karşınızdayız tekrardan. Önce dergiden haberler; baskına uğradık bu ay karizma sıfırlandı maalesef yapacak bir şey yok. Legolas (my kanka!) geliyor Almanya'lardan, çok kişinin canı yanacak gibi geliyor bana. Tek teselli bir haftalık tatil. Unutmadan bu ay birde okuyucu mektubumuz var. Mustafa ÜLKER adlı okurumuzdan geliyor mektup. Kendisinin bir kaç sorusu var bizlere. Sega Saturn ile Sony Playstation'ı karşılaştırmamızı istemişsin, pek yakında Sony Playstation oyunlarını da açıklarsak zaten bu olacak. Sega Saturn'un internet hatları ile bilgi vermemizi istemişsin bundan kastın internetteki Sega siteları mı yoksa Sega Playstation'ın internet arabiri mi hakkında mı anlamadım ama Sega siteları ile ilgileniyorsan herhangi bir arama makinesinden (yahoo gibin) bununla ilgili siteları bulabilirsin eğer Sega Saturn'un internete bağlanmak için kullandığı arabirimi soruyorsan bu bildiğim kadarıyla henüz Türkiye'de yok. Daha fazla bilgi için Aral ithalatı (Tel: 0212 659 26 73) arayabilirsin. Son olarak sorduğun oyun ile ilgili cheatleri eğer elimize geçerse yayınlıyacağız. Bu ayki Greetings; Arnold (hala dalkavuk !), Ghost (KZSH!), Savaş (esir kampından sağ salim döndü ama bu sefer de arıların lanetine uğradı ehü !), Set (İngiltere'den döndü ama hala adam olamadı), Remote (14 14 14 deyip beni deli etme üstelik başkan maşkan da olamazsın) ve Zu (Yok bu aralar tatilde mi ne).

☒ Özgür "rezil-i rüsvan" GÜLTEKİN

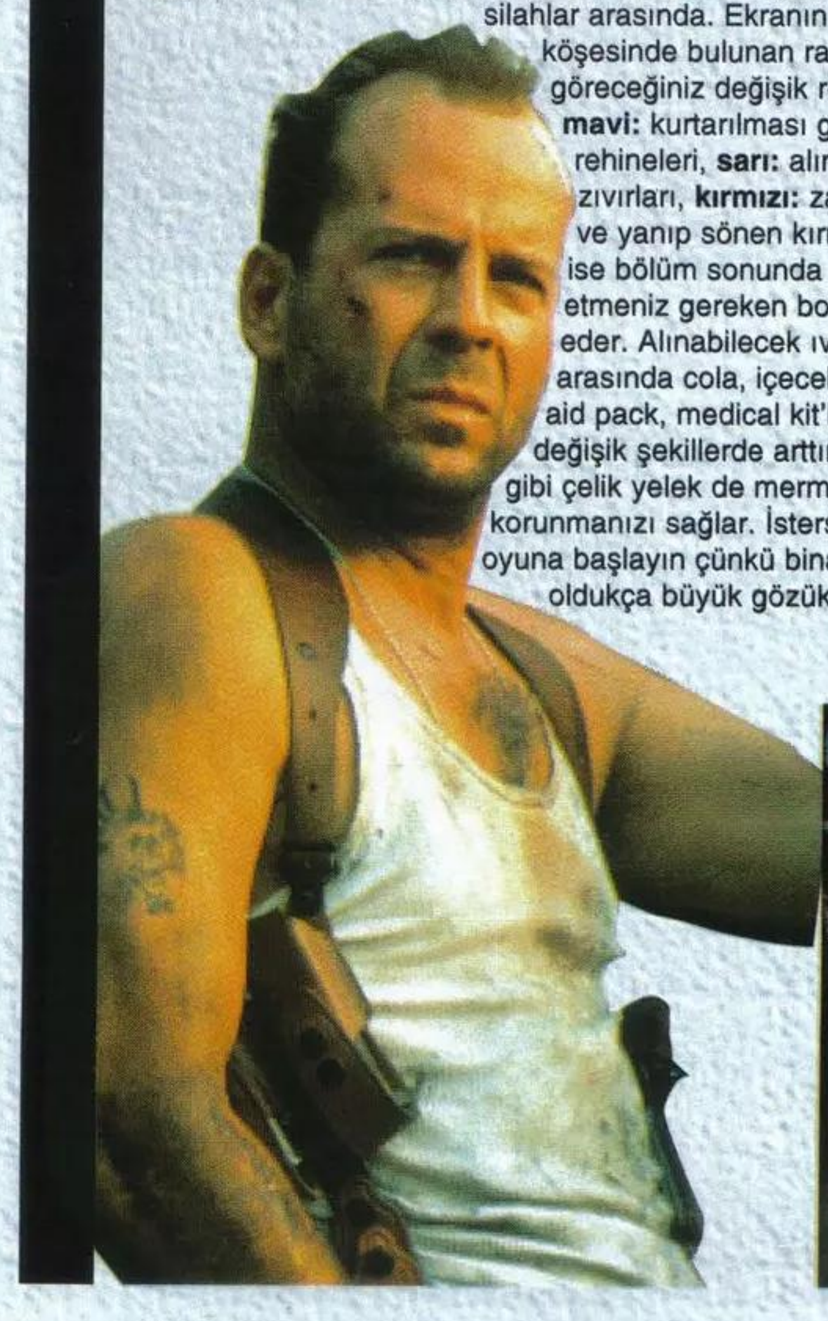
DIE HARD TRIOLOGY

Aslında ben bu oyunu Pc'de oynadığımda hiç beğenmemiştim. Ama Sega'nın bu ay yolladığı ve benim de oynayıp yazmakla yükümlü olduğum oyunlar arasında bunu görünce mecburen oturup oynadım ve hoşuma bilem gitti. **DIE HARD TRILOGY** adından da anlaşılacağı üzere 3 değişik bölümden oluşuyor. Bu 3 ayrı oyun boyunca gökdelende, havaalanında ve sokaklarda arabalarla kaçık teröristler ve kötü adamlarla kapışacaksınız. İşte size bölüm bölüm açıklama, okuyun, aydınlanın.

PART I : DIE HARD

LOCATION : NAKATOMI PLAZA

Die Hard serisinin ilki olan bu oyunda Bruce abimiz yengeyi ziyaret etmek için **NAKATOMI PLAZA**'ya gelir. Ama ona kıl olan kötü adamlar abimizi rahat bırakmaz. 3 boyutlu bir ortamda geçen Die Hard'ın bu ilk bölümünde amacımız binaya musallat olan teröristleri tüm katlardan temizlemek, masum rehineleri kurtarmak ve birde bütün teröristleri temizleyince ortaya çıkan bombayı etkisiz hale getirmek Abimizin kontrolleri oldukça kolay. Klasik kontrollerin yanında (sağa, sola ilerlemek gibi) zıplamak yanlara yuvarlanmak gibi artistik hareketler de mevcut. Zaten sayın abimize de bu yakışır. Zavallı rehineleri kurtarmak için yanlarına gelip onlara dokunmanız yeterli. Azılı teröristleri öldürmek için ise atış menziline girince (bunu ekranın sağında çıkan terörist kafalarından anlayabilirsiniz) tam hizalarına gelip ateş etmeniz kafi olacaktır. Ayrıca toplu katliam yapmak isterseniz el bombalarınızı kötü kalpli teröristler üzerinde kullanabilirsiniz. Elimizdeki dandik polis silahı (Pistol) dan başka, Shotgun, Shotgun+Explosive Shells, Assault Rifle, M60, MP5 yarı makinalı tabanca (uhuuu!.. özledim seni bebeğim) oyun içinde beyin dağıtmakta ve adam parçalamakta kullanabileceğiniz yegane silahlar arasında. Ekranın sağ alt köşesinde bulunan radarda göreceğiniz değişik renkteki objeler, **mavi:** kurtarılması gereken zavallı rehineleri, **sarı:** alınabilecek ıvır zıvırları, **kırmızı:** zalim teröristleri ve yanıp sönen kırmızı yuvarlak ise bölüm sonunda çıkan ve imha etmeniz gereken bombayı temsil eder. Alınabilecek ıvır zıvır objeler arasında cola, içecek, sosisli, first aid pack, medical kit'ler enerjinizi değişik şekillerde arttırmayı sağladığı gibi çelik yelek de mermilerden korunmanızı sağlar. İsterseniz şimdiden oyuna başlayın çünkü bina oldukça oldukça büyük gözüküyor.



PART II : DIE HARD II - DIE HARDER

LOCATION : WASHINGTON/DULLES AIRPORT

Sayın abimiz bu sefer de annesini ziyaretten dönen yengeyi almak için hava alanına gider. Ama tipinin yamukluğundan mı yoksa oyunun senaryosu gereği mi bilinmez artık ahbap olduğumuz teröristler abimizi burada da rahat bırakmazlar. Teröristlerin bu sefer ki amacı Güney Amerika'da bir ülkenin (adını veremem bu gizli bir bilgidir) diktatörünü kurtarmaktır. Bu sefer abimizi gözünden görerek yönetiyoruz (biz kendi aramızda buna Operation Wolf gibin yada kısaca: OPWG deriz.) Durum böle olunca siz Sega Saturn kullancılarının bir kısmını mutlu edecek bir haberim var. Bu oyunu gerçekten zevk alarak oynamak istiyorsanız ne yazık ki Sega'nın Saturn makinaları için tasarladığı tabancaya ihtiyacınız var. Aksi halde standart joypad ile oyunun bu bölümünü oynamak tam bir işkence. Bu oyunda silahlarımız pek çeşitli değil, emektar Pistol'dan başka AK47 makinalı tüfek, RPG roket atar ve el bombaları ile yetinmek zorundayız. Alabileceğimiz tek obje ise enerji tazelemekte kullanacağınız medical kit. Ben bu oyunda fazla daha öncede söylediğim sebepten dolayı fazla ilerleyemedim. Eğer tabancanız varsa oynayın tavsiye ederim, ama yoksa ben diğer bölümler üzerinde durun derim.

PART III : DIE HARD WITH A VENGEANCE

LOCATION : NEW YORK CITY

Abimizin başı bu seferde **Kasımpaşalı Simon** ile dertte. Belalı bir kabadayı ve aynı zamanda telefon sapığı olan Simon, sayın abimizi arayarak şehrin muhtelif mekanlarına bombalar bıraktığını söylüyor. Cesur bir polis ve aynı zamanda usta bir şöför olan abimiz ise bu bölümde muhtelif çapta ve markalarda değişik arabalar kullanarak bombalar etkisiz hale getirmeye çalışıyor. Sadık bir okuyucu ve usta bir oyuncu olan siz de sayın abimizi yönetiyorsunuz. Bu arada Simon'ın dergiye bomba yerleştirmesi ve bu bölümün açıklamasını kendisinin yapmaması halinde bombayı patlatacağını söylemesinden dolayı mecburen bundan sonraki kısımları o yazacak: Ha ha ben Simon! şimdi dedikleri aynen yapın bakalım. Simon der ki, oyun ekranının sol üst köşesinde bulunan pusuladaki kırmızı ok size yerleştirdiğim bombaların nerelerde olduklarını, mavi ok ise araba değiştirebileceğiniz yerleri gösterir. Simon der ki, ha ha sol ayağınızı kaldırın. Simon der ki, ekranın sol alt tarafındaki saat yerleştirdiğim bombanın ne kadar sonra patlayacağını gösterir. Simon der ki, ekranın sağ alt tarafındaki tekerlekler elinizdeki kalan turbo sayısını gösterir. Simon der ki, sizinde tahmin edebileceğiniz gibi yerleştirdiğim bombaları patlamadan önce bulup imha etmelisiniz. Simon der ki, şimdi de sağ ayağınızı kaldırın bakalım ha ha! Simon der ki şimdide ayağa kalkın ve beni dinlemeye devam edin ve bir daha bu tuzaklara düşecek kadar aptal olmayın. Simon der ki, size kolaylık olsun diye yollara değişik objeler serpiştirdim. Bunlar **Time:** Zamanınızı arttırmaya, **Turbo:** Turbo moda geçip ışık hızında ilerlemeye, **Launch:** Bir yerlerden zıplamaya, **Points:** Extra puan almaya, **EMS** (EMERGENY SERVICES) : bunu alınca önünüze bir ambulans çıkar ve sizi trafik derdinden kurtarmaya yarar. Simon der ki, bombaları şehir içinde değişik mekanlara yerleştirdim bunlardan ilki New York sokakları, ikincisi Central Park (nostalji: C64'deki Last Ninja II'den beri burada geçen bir oyun oynamamıştım) ve sonuncusu çekik gözlü dostlarımızın yaşadığı Chinatown. Tabi ki en sonunda da benimle karşılaşacaksınız ha ha ! Son olarak Simon der ki, bu oyunu mutlaka alın yoksa bombayı patlatırım. Bu arada Simon'dan başka ben de derim ki bence üçlünün en güzel bölümü bu mutlaka oynayın.

MANX TT

Daha önce Sega Saturn'de hiç motorsiklet yarışı oynamamıştım. Derken Sega'nın hazırladığı ManX TT geçti elime. Önce bi baktım şöle. Bi kez oynadım. Hoşuma gitti. Sonra bir kez daha oynadım. Bir kez daha derken oyun birden bende bağımlılık yarattı. Oyunu yükleyince karşınıza klasik olarak bir menü gelir. İlk seçenek olan Arcade Mode'u seçtiğinizde, önce yarışacağınız pisti seçiyorsunuz (select course) daha sonra ise transmission'ı auto veya manual olarak kafanıza göre ayarlayın. Bundan sonra oyuna geçebilirsiniz. İkinci seçenek olan saturn mode da ise practice seçeneği ile alıştırma yapabilir ve ilk seçenekten farklı olarak oyuna başlamadan önce hangi motorla yarışacağınızı seçebilirsiniz. Motor seçerken o motorun özelliklerine yani max.hızı ve kontrol edilebilirliği gibi şeylere dikkat edin. Time trial özelliğinde ise daha önce hiç bir motorsiklet yarışında görmediğim bir seçenek var. Ghost Rider denen bu seçenek yardımı ile ister best (yani bir turda yaptığınız en iyi zamandaki) ya da ister last (o turda son yaptığınız zamandaki) halinizle yani kendinizle yarışıyorsunuz. Oldukça yeni olan bu özellik sayesinde kendi kendinizi aşmaya çalışabilirsiniz. 2 Player seçeneği ise sizin de tahmin edebileceğiniz gibi oyunu iki kişi oynamaya yarıyor. Diğer menülerden ise ses ve kontrol ayarlarlarını yapabiliyorsunuz. Oyun hakkında yazılabilecek fazla bir şey göremiyorum. Zaten birkaç kez oynayınca ne kadar güzel olduğunu sizlerde anlayacaksınız. Yalnız dergide, sıkıcı yaz günlerinde MANX TT ile birbirimizle kapıştığımızı da eklemek istiyorum. Hatta Engin Abla'nın (kadınlar ne anlar yarıştan ama bunu Engin Abla'ya anlatamadık) tatlısını da çok yemişizdir, benden duymuş olmayın. Engin Abla yalnız dergi gecelerinde benim rekorumu geçebilmek için gizli gizli çalışıyomuş. Son olarak bu tür oyunları seven arkadaşlara kesin tavsiye ederim.

SEGA CHEATS

TOMB RAIDER

Lara Abla'yı Sega'da da izlemek lazım. Siz bakmayın İnternet'te dedikodusu çıktığına çok zarif hanımdır Lara. Peki Tomb Raider'da cheat yapmanın bir yolu yok mu? Var tabii:

Pasaportunuzda başlıktaki exit'e gidin ve X,Y,X,Y,Z,Z,Z yazın Start'a basın ve bu kez Z,Y,Z,Y,X,X,X yazdıktan sonra start'a basın. İkinci olarak oyunun credit'lerini görebileceğiniz son kısma kadar oyunu atlayarak gidin. Oyunu tekrar başlatıp atlama kodunu yine pasaportun başlığındaki çıkış ekranında yazın. Bir sonraki bölümde tüm silahlara sonsuz ateşle sahip olacak, Lara Hanım.

Bölüm geçmek için de oyuna başladıktan sonra pasaporta gidip son sayfada z,y,z,y,xxx yazın ve oyuna başlayın. Ses duyduğunuza göre doğru yoldasınız ama cheat'i tamamlamak için c'ye basın ve bölüm atlayın.

SEGA RALLY CH.

Cheat'imiz uzun, o yüzden lafımız kısa:

Mirror Mode: Oyun modunuzu seçerken Y'ye basılı tutun ve C'ye basın (ayna gibi oldu, hehe). **Hyper Car Mode:** Bu kez de X'e basılı tutarken C'ye basarsanız hiper bir arabanız olacak (siz de hiç anlamamıştınız zaten dimi).

Lakeside Track and Lancia Stratos: Evet ekistra bir pist ve araba için Championship modunda (1 tur) Easy ve Normal'de birinci olmalısınız.

Select Stratos in Arcade: Stratos'u bir kere elde ettiniz mi arabanızı seçtiğiniz ekranda iki kere basmanız gerekiyor.

TOP10

1- Fighters Megamix
2- King of Fighters
3- World Wide Soccer97
4- Shining The Holy Ark
5- Manx TT
6- Black Down
7- Fifa 97
8-Pandemonium
9- Tomb Raider
10- Need For Speed

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Ağustos 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir.

YOLUN sonu

KÜSMÜK

Getir getir, tırsmadan getir. Bakalım ne haltlar karıştırdınız geçen ay. Kapakta imla hatası affedilir gibi değil ama hadi gözümüzden kaçtı diyelim. Reklamları ve içindekileri geçelim bir kalem. Geçelim de bu News yazarına (her kimse) bir çift lafım var: Sana verdiğim süre hızla tükeniyor olmasına rağmen bir arpa boyu yol almış değilsin. Hadi bir ay daha sabrediyorum. aklında bulunsun. Perfect Weapon için perfect olmuş sayfa ama kötü dizayn konusunda diyorum. Yine kapkara adamlar sağda solda. hele sağdaki balerin mısali açmış bacakları... Nerden bulursunuz bu resimleri. allah allah. Xcom3'ün koca logosunu gözümüze sokmaya çalışmışsınız ama ben bir hamlede geçtim sayfayı. Dördüncü sayfadaki canavardan kaçan robot portresi gözlerimi yaşarttı. Dungeon Keeper bir de kapak oyunu olacak değil mi! Ne yazıyo o sayfanın ortasındaki kırmızı şeyde. Logo mu o? Çıkartayım benimkini (külahımı yani) ona anlatın bakalım. Twinsen'in çözümünü bu aya yetiştiriyor olmanızdan kazandığınız bütün artıları yazıyı beyaz yaparak kaybettiniz. Capitalism Plus'un mavisi de gözlerimi aldı. Mavra yazısı da gözlerimi yaşarttı. Yazık size, bu kadar zorsa yapmayın bu işi. Millet sizin ahlarınızı dinlemek için mi alıyor bu dergiyi! Ecstatica 2 sayfası tam bir resim, font ve yazı karmaşası. Ne yapıcaz, nasıl yapıcaz çığlıklarınız buralardan duyuluyor. Blood sayfasına bakarken yiğidi gebert hakkını yeme diye düşünmekten alamadım kendimi, malesef. Bir tane resimle sayfayı kurtarma adeti klasik köşesi ile bütünleşti galiba. Hadi hayırlısı. Gelelim War Gods'a. Hala mı ağlıyo bu herif yazısılarında. Bitmedi mi şu XvT yazısı skandalı. Mert olm, sen de özür dile herkesten paşa paşa, sus bi de. Sayfası da rezalet ötesi. Allahtan üçüncü sayfayı kaale bile almadım. Yoksa yanmıştınız. Last Express'deki logonun gölgesine bakarken ellinizin ayarına küfür etmek geliyo insanın içimden. Fotoroman da çok komik (!?) olmuş canım, ellinize sağlık. Fifa S. Manager sayfasında oyun resmini background yapmak rezaletine siz de uydunuz ya, yazık size. Geçen ay da söylemiştim, ne farkınız kaldı diğer dergilerden. Bu arada ben bu Overdose'u yazan şahısla (zeboş muydu?) bayağı bir kapışıcam. Dur bakalım, hele bir kredilerini doldursun da... Diziler aynı, köşeler aynı, diyecek laf yok. Son sayfayı da ben kurtarıyorum zati. ☒ Y.S.Y.

AĞZIMIZDAN KAÇANLAR:

1) *Engin Abla:* *Bırakıcam bu irc'yi. Bi daha hayatta yapmıcam.* (Iki gün sonra ani bi baskında, değişik bir nickle yakalandı).
2) *Timur:* *Abi kimseciklere söyleme, bu cuma geliyorum. Acaip sürpriz olacak.* (Patronu izin vermedi, gelemedi! Biz de herkese söyleyip ona sürpriz yapmıştık).
3) *Zebani:* *... Mutlu ile geçenlerde Beyoğlu'ndaydık.* (Ödicek bedelini. Ödüyor ya aslında, haberi yok zavallının)
4) *Mert:* *Dergi bu ay ayın birinde çıkmazsa ben bu işi bir daha yapmam abi.* (eheheh! Mert şu sayfayı da yap bu akşam! Zaten geç kaldık yine)
5) *Meg:* *Taraf olmak ne zormuş bea!* (Bu lafı dedi, yaptığının bi anlamı kalmadı. Ne mi yaptı? Taraf oldu)
6) *Şahin:* *Sunday xxxx'in karı olduğunu öğrenmiştir.* (dedi ve ortalık birbirine girdi. Kurunun yanında nice yaşlar yandı).

MEDENİ HALİMİZ NİCEDİR DİYE MERAK EDENLER İÇİN...

MEG: Onun Matbaa ve film çıkışından böyle işlere pek vakti yok. Görücü usulü everecez onu zamanı gelince.

ENGİN ABLA: Medeni hallik bi durumu pek yok! Şimdilik gönül eğlendirerek experience yapıyo....

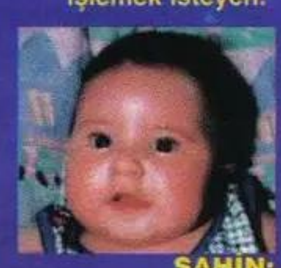
SERKAN: Yazıık. Ne olacak bu çocuğun sonu. Ailesi mürüvvetini göremicekler bu gidile. Yok mu aranızda bi sevap işlemek isteyen.

MUHAMMED: En son nefis bir dişi elfle beraberdi. Ama onu bir dark-elf'le aldattığı için kız bunu terketti. Şimdi boşta...

OZGUR: Bölüklerdeki bütün subay kızlarına tek tek ve birer birer asılıp karizmayı kaybettikten sonra şimdi o da boşta.

MERT: Mertin gönlü saka kuşu gibin. Daldan dala konuyo. Bakalım ne zaman sekecek iki dal arasında.

TİMUR: Ununu elemi, eleğini duvara asmış hatta çivilemiş. Şimdilerde tek medeni halle gavur ellerde dolaşıyor.



ŞAHİN: Bizden ne kadar saklasa da bütün sırları açığa çıktı casusun. Ne için Bodrum'a gittiği herkesin dilinde.

ZEBANİ: Çiftleşmek için ne kadar kuyruğunu sallasa da haline bakın ve söyleyin bana var mıdır bi eşi?

LEVENT: Onun tek şansı okuldu. Jeoloji yi kazandı. eheheh! Ben ne diim daha size.

KANKA ENDEKSİ

KANKA: (Ar.) Nerdeyse Kan Kardeşi. Hatta daha da ötesi. GameShow'da hergün değişen Kanka Endeksi'ne bir göz atalım bakalım bu ay.
MEG: Herkesle bir kez kanka olup ayrılmışlığı var, son kankası Şahin'di. Endeksi puan kaybediyor.
Engin Abla: Kanka Endeksini en hızla değiştiren kişi. Bir gün içinde üç kanka değiştirip tavan yapmışlığı var. Bugünlerde Kanka arıyo kendine, duyurulur.
Mert: Yurtdışındakilerle kanka olma eğilimi gözleniyor. Haftaya başlarken tüm kankalarını fes ettiğini açıklaması Kanka Endeksini bayağı bir sarstı.
Şahin: Tek bir kankası vardı. Kanka uğruna casusluk yapıyodu ama resmi olmayan son duyumlara göre bir tatile satmış kankayı. Endeksi etkileyecek gibi.
Zebani: Herşeye karşı ya, endekse de karşı. Ama gizli bir kankası olduğu iddiaları kanka koridorlarında kulaktan kulağa dolaşıyor.

TOP 10 TÜRKİYE

1) XCOM: APOCALYPSE
2) DUNGEON KEEPER
3) TWINSEN'S ODYSSEY
4) PREMIER MANAGER 97
5) BIRTHRIGHT
6) ECSTATICA 2
7) LARRY 7
8) ATLANTIS
9) X-MEN
10) BETRAYAL IN ANTARA

TOP 10 U.S.A.

1) CONNECTING TO U.S.A...
2) ANAAA! ŞAK DİYE BAĞLANDI!
3) CONNECTED.
4) TİMUR ABİ NASILSIN YAW.
5) NOLSUN İŞTE. İYİYİZ BİZDE
6) ABİ BİZİM Bİ TOP 10
7) OLAYIMIZ VAR YA.
8) İKİ AYDIR PATLADI ORASI.
9) AMAN DİİM ABİ.
10) RECEIVING DATA. WAITING..

IN

- Tarkan (eheheh!). Dergi içi bütün engellemelere rağman silah zoruyla in.
- Underground dergi, underground müzik... Kısacası underground olan her şey şiddetle in (yoğun istek üzerine bizde tekrar ucundan yakalamaya çalışıyoz).
- Patlamak. Mert, Engin Abla ve son olarak MEG patladı. Kayıplar daha belli değil.
- "Abi, yeni oyun gelsin abi, ne açıklıcaz biz bu ay?' diye boş yere zırlamak.
- ManxTT oyununda yarışıp, tatlı ve kola kaybetmek (valla biz abla mabla tanımayız, hadi in aşağı. Benim ki dondurmalı olsun (bi de bu Sega köşesi için yararsız diyolar)).

OUT

- El Nino! Acaip out. Bezdirdi bu ay herkesi (Siz bilmezsiniz, tatil yapıyosunuzdur, buralarda acaip yağmur yağdı da (tatil! uhuhuhu!)).
- MAC Türkiye'ye gelince, dergiye uğrayacak mı diye iddiaya girmek?
- Mertin talihsiz XvsT yazısını eleştirmek (yazık çocuğa, gitmeyin daha fazla üstüne, Mertim gel sen de özür dile arkadaşlardan).
- FRP: Talihsiz bir olaydan sonra grup dağıldı da! (uhuhuhuhu!)
- Oramızı buramızı terleten kot pantalonlar yerine free şortlar ve eşofmanlar.

MEGAMEDIA

Bilgisayar Programları Distribütörlüğü Ltd. Şti.

TÜRKİYE YILLARDIR BİZİM İTHAL ETTİĞİMİZ OYUNLARI OYNUYOR...

4-4-2 SOCCER
ANTARA (3CD)
ATLANTIS (4CD)
AXELERATOR
BIRTHRIGHT YENİ
BLOOD
CAPITALISM PLUS
CARMAGEDDON
CHAMPIONSHIP MANAGER 2
CORAL REEF
DISCWORLD 2 (2CD)
DRAGON DICE
DUKE: APOCALYPSE YENİ
DUNGEON KEEPER
ECSTATICA 2
F16 COMBAT
FIFA SOCCER 97
FIFA SOCCER MANAGER 97
HARDCORE 4X4
IF-22 (2CD)
LANDS OF LORE 2 YENİ
KING OF GAMES VOL 2
MEAT PUPPET

ESKİ ve YENİ YÜZLERÇESİ

MONKEY ISLAND 3 YENİ
NBA LIVE 97
NO RESPECT
OUTPOST 2 YENİ
PANDEMONIUM
PERFECT WEAPON
PETE SAMPRAS TENNIS YENİ
PREMIER MANAGER 97
REBEL MOON RISING
RED ALERT COUNTERSTRIKE
REDNECK RAMPAGE
SEGA BUG TOO
SEGA WORLD OF SOCCER YENİ
SIM COLLECTION (30 IN 1)
SU-27 WITH EXPANSION
TIME WARRIOR
TITANIC (2CD)
TWINSEN'S ODYSSEY
UEFA CHAMPIONSHIP 96/97
VEGAS GAMES
WARLORDS 3 YENİ
XCOM 3
X-MEN 3D FIGHTING

...OYNAMAYA DA DEVAM EDECEK!

VIDEO CD
DVD FILM
DVD ROM

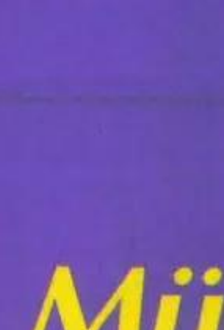
Yurt Çapında Bayilikler Verilecektir.
Satışımızlarımız Toptandır.

Büyükdere Caddesi Eski Osmanlı Sokak No:16
Tel: 0212-212 83 54 (4 Hat) Mecidiyeköy / İstanbul
Fax: 0212-212 83 53 E-Mail: mgmedia@ibm.net

SEGA®

Mükemmel bir TV oyunu istiyorsanız..

MEGA DRIVE II



- Her zevke uygun yüzlerce oyun çeşidi
- Orjinal Pal sistem konsol + Made in Japan kalitesi
- Türkiye distribütörü Aral İthalat Ltd.in servis garantisi..

Bir SEGA klasiği... Sonic 3D ile MEGA DRIVE II'nin üç boyutlu dünyasını keşfedin...

- 16 bit oyun konsolunda rakipsiz...
- Biribirinden etkili grafiklerle ve zengin efektlerle birleştirilmiş tam kontrol, hızlı aksiyon...
- 700'den fazla oyun...
- Zengin aksesuarlar...

..daha fazlasını istiyorsanız...

SEGA SATURN

Yarım asırlık SEGA tecrübesinin ürünü..

- **Gerçek MULTIMEDYA Oyun Kapasitesi...** *(TV Game'de 32 bit üç boyutlu yeni bir dünya)*
- **TV veya Müzik Seti veya Bilgisayarınıza bağlanarak tüm Müzik CD'lerini dinleme...** *(32 kanal 16 bit sampling dijital Stereo Surraund profesyonel ses düzeni)*
- **TV'den CD Video film ve klipleri seyretme...**
- **Internet'te sörf...** *(Çok yakında Internet'in tüm imkanlarından faydalanma)*
- **200'den fazla oyun...** *(7 'den 77'ye tüm hobilere uygun ve hayallerinizi gerçekleştiren süper oyunlar)*

SEGA®

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

ARAL İTHALAT LTD.

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: http://www.aral.com.tr
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1:aral@aral.com.tr E-Mail 2:sega@aral.com.tr

SEGA YETKİLİ SATICILARI:

ANKARA: Aydede Oyuncak Kızılay 434 29 15 **Megatek Ltd.** Kızılay 417 03 33 **ESKİŞEHİR: Serdal Bozkaya** 233 15 75 **GAZİANTEP: Aydoğan Ltd.** 230 13 42 **İSTANBUL: Anten Elektronik** Caddebostan 350 77 30 **Atlantis Ltd.** Sirkeci 511 50 13 **Deniz Ticaret** Tahtakale 512 08 55 **Elit Oyuncak** Akmerkez 282 04 96 **Esen Ltd.** Unkapanı 512 99 00 **Halley Oyuncak** Capitol 391 64 93 **İlpa Ltd.** Avcılar 509 57 70 **Demirtaş Ticaret** Tahtakale 527 49 96 **Dünya Gençlik** Kâğıthane 294 90 60 **W.Computer&Games** Selamiçeşme 358 13 24 **Toys"Я"us** Carousel 543 54 19 **Sega Show Center** Sahrayicedid 355 31 75 **İZMİR: Erday Ltd.** Basmane 489 01 55 **Modem** Alsancak 463 63 61 **Avrasya Pazarı** Karşıyaka 364 00 05 **Toys"Ƨ"M** Amerikan Pazarı 464 55 56 **KAYSERİ: Sar Elektronik** 232 68 38 **TRABZON: Yuma Oyuncak** 321 75 16